

Caută în paginile revistei cele mai atrăgătoare concursuri și încearcă-ți norocul și tu!

International Games Magazin

TP
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Dm/016/2000
Valabil - 2000
PUBLICAȚII

LEVEL

LEVEL

Martie 2000

34.000 lei

Aztec & Theocracy

Două jocuri ce au ca subiect istoria și cultura Imperiului Aztec

No Name War

Un RTS românesc autentic

Quake 3: Arena & Unreal Tournament

Bătălia gigantilor

Starpeace

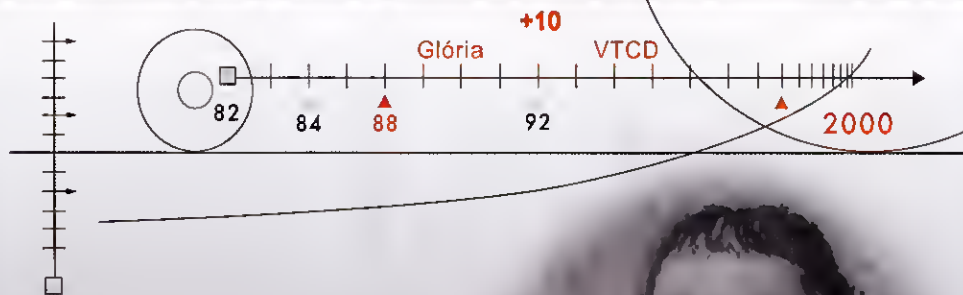
Un joc on-line ce promite

Simon the Sorcerer 3D

Reînnoirea unui vechi prieten

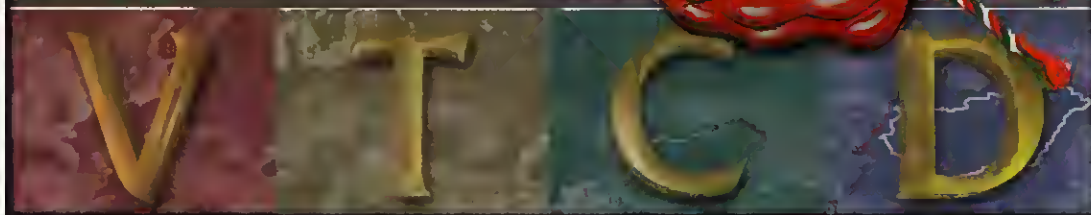
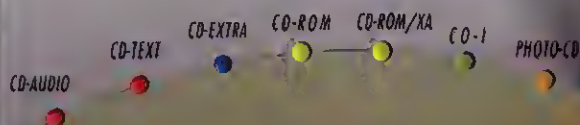
CD-ul conține:

Ford Racing, Imperium Galactica 2,
KA, Jakal, Shogun: Total War,
Soldier Of Fortune, Test Drive 6,
Thief 2: The Metal Age, Final Fantasy 8



Let's save their spirit!

Csokonai Vitéz Mihály
(1773-1805)





Jocurile și România

„Nu știu alții cum sînt, dar eu cînd mă gîndesc la satul meu natal...” așa începea Creangă „Aminiri din copilărie”. Eu așa încep cu: Știu cum sunt eu, (și alții) dar, cînd vîd unele lucruri, mi se clevează coama și eu greu se mai așază la loc.

În acest editorial, care este și primul de acest fel scris de către propriu-mi self, aș dori să sesizez „autorităților gameristice” din domeniu (care-or fi ele) în legătură cu anumite irregularități și nedreptăți. Este vorba despre menționarea unor orașe românești sau ale unor figuri proeminente din istoria României, în anumite jocuri într-un mod mai mult sau mai puțin inspirat, lucru care pe mine mă deranjează, în anumite cazuri. Anumite aspecte sunt comice, altora nu le dau importanță, dar unele mă scot din papuci. Iată și câteva exemple!

Primul candidat este Disciples: Sacred Lands în care apar două nume de orașe, și anume Oradea și Reșița! Măcar dacă producătorii s-ar fi străduit să caute pe hartă și ei un nume mai obscur, deși mă îndoiesc profund (cam de la mijloc) că mai sunt menționate și alte localități în afară de cele prin care trec drumurile europene pe la noi prin această țară minunată.

Au ajuns oare producătorii la fundul sacului cu denumiri și au început să umble cu dețtu' prin locurile prăfuite ale mamei Terra?

Să vă aduc aminte acum despre conducătoarea Arulco-nului din Jagged Alliance 2, care era româncă și pe deasupra mai era și un despot feminin. Să fie oare din cauza Odesei – Odiosul dictator și sinistra lui soție, de ne-au atribuit nouă așa renume?

Toate bune și frumoase până la momentul cînd am dat de marile inexactități, din care vă voi spune doar una și anume din Shadow Company: Left for Dead unde a treia misiune se desfășoară pe teritoriul românesc unde misiunea principală constă în a-l salva pe Alexandru Ioan Cuza în anul de grație 1944. Misiunea secundară constă în recuperarea unei rezerve de armament și trimiterea ei peste hotare, lăută că l-au făcut și traficant de arme.

Bine că înfăptuise Unirea până atunci, că cine știe ce mai scoteau din cîi! Sunt sigur că și voi, dacă vă veți strădui îndeajuns, veți mai găsi foarte multe referiri la lărișoara noastră și personajele ehcie ce au „scris” cu mîna lor înșăngerată adevărate istorie pe care nici un joc din lumea asta nu poate să ne-o ia! Să înțeleg că suntem o națiune așa de obscură încît numele noastre par atât de exotice și se folosesc nume „de-ale noastre” în speranța că nu va observa nimeni? Iată că cineva a observat, eu sau fără prea mare importanță pentru cîi! Cred că am stîrmit o mică furtună într-un pahar și foarte multe sentimente și asentimente, dar, după cum spune românul neaș/get-beget: „Think about IT!”.

Ca să nu mai vorbesc de celebrul cadru de desfășurare, al și așa destul de controversatului roman al lui Bram Stoker: Dracula. Cred că știți despre ce vorbesc, corolația castelului lui Dracula în Transilvania, după care, cum-necum a ajuns în Bran! De unde până unde? Păi, era mai aproape de aeroport și de București!

Bine că există producători autohtoni, care lucrează cu înfrigurare la titluri care se desfășoară pe planete mult prea îndepărtate de bătrîna noastră Terra, nicidecum în America secolului 20 avîndu-l pe Lincoln ca personaj principal! Poate le-am dat o idee de scenariu, cine știe...

K'shu

LEVEL

Str. N. B. C. Nr. 12
2204 - Ploiești

Tel: 0238/151832
Fax: 0238/151828
E-mail: level@cluj.ro

General Manager:
Dan Stănescu

Redactor șef:
Claudia Lorente (Cluș) 1

Redactori:
Bogdan Călugăreanu (W&W Studio)

Cristina Ciocaneli (K'Shu)

Cristina Ciocaneli (K'Shu)

Maria Ciocaneli

Mihai Stoian

Graphic și IT:
Sonia Ghis

Editorial:
K'shu, Hazy
Claudia Lorente

Marketing:
Lorente Maria

Contribuitori:
Mihai Ciocaneli
Dan Stănescu
Claudia Lorente

Diagrama:
Jana Aldea
Sonia Ghis

Adresa:
Ploiești, Str. N. B. C. 12
2204 - Ploiești

Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0238/151832
și fax: 0238/151828

Presă scrisă în România
Str. N. B. C. 12 - Ploiești

Membri ai grupului:
Vasilescu (Nyoma) IT
Dănilă

LEVEL este membru fondator
al Asociației Române a Jucătorilor
Trădător (ARJT)

© 2004 & 2005, toți drepturile
rezervate. (13.04.05)

Cuprins

Cuprins CD

Exact jocurile pe care le căutați...can you belive it? 6

News

Reporteri noștri de pe teren și-au făcut din nou datoria 8

First Look

Storm 14

Simulatoare rusești pe tărâmurile americane

Die Hard Trilogy 2 16

McLane se întoarce mai „nervos” ca niciodată

No Name War 18

Un RTS realizat de „românașii” noștri



Preview

Hitman: Codename 47 20



„Scopul seuză mijloacele” ...

Rune 22

Barbă + plete + 120 Kg + coarne pe cască = Viking

Crazy Taxi 24

Hmm... seump și cu un șofer maniac!

B-17: Flying Fortress 26

Ce poate fi mai frumos decât un „sprint” în înalțul cerului?

Simon The Sorcerer 3D 28

...sau mai bine spus Simon se întoarce!

StarPeace: Parallel Domain 30

Ce ziceți de un SimCity online?

Review

Tomb Raider 4: The Last Revelation 32

Acceși Lara, la fel de frumoasă și de... voluptoasă



Aztec 34

Un quest în care putem învăța câte ceva despre poporul aztec

Theocracy 36

Viața și destinul aztecilor în real-time

Unreal Tournament 38

It's unreal, adică este super...este pe viață și pe moarte

Quake 3: Arena 40

Oare mai are nevoie acest joc de vreo prezentare?



Tzar: Burder Of The Crown 42

Fraților, Keatna are nevoie de voi

Crusaders Of Might And Magic 44

Un joc de aventură... obositor

Sid Meier's Antietam! 46

Cea mai sângeroasă zi a Americii - jurnal de război

The Corporate Machine 48

Entrepreneur și-a făcut câteva operații estetice

Urban Chaos 50

Să vedem dacă vă descurcați într-un oraș dominat de...haos

X: Beyond The Frontier 52

Un alt fel de... Elite

Diplomacy 54

Pace și prietenie sau război și armă?

Battlezone II 56

Prezentat de alienii de serviciu: K'shu!

Test Drive 6 58

O continuare așteptată care s-a dovedit a fi o mare dezamăgire

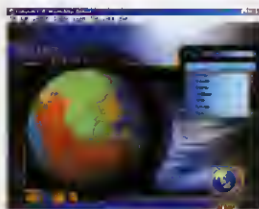
Hazard 60

Un aperitiv pentru ceea ce va fi Diablo 2

Stephen's King F13 61



Gândaci Horror ce bănuie creiere întunecate



Minireview

Dweeds și The Incredible Machine 62

Jakkal: Flash+Bones și Speed demons 63



MICROIOS



Playstation

Comand & Conquer Retaliation 64

O tranșare pe console a universului C&C

Small Soldiers 65

Soldați antrenați special pentru a uicide... cu sânge rece



Magazin

Joel - Zeul Mileniului Trei..... 66

Un nou episod prezentat de același Claude

Multimedia

StudyWorks! Mathematics, Sonic Foundry Acid 2.0 și 3D Atlas Deluxe 70

Walkthrough

Gorky 17 72

Mici sfaturi pentru fanii Gorky 17 date de K'shu

Hardware

GeForce 256 Annihilator, Thrustmaster Flight Sim Set și Trackman Live 74

Troubleshooting

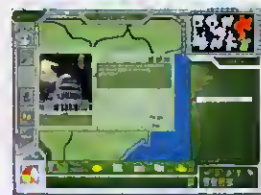
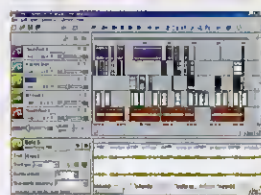
Aveți probleme?..... 77

Voi întrebați noi răspundem!

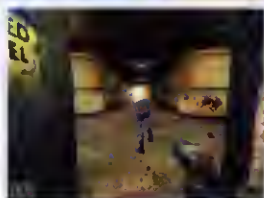
Chatroom

Mail 78

De vorbă cu Wild Snake



Cuprins CD



Playable demos

Ford Racing - Empire

Un joc de curse patronat de Ford Motor Company. Vei avea șansa de a te așeza la volanul oricărui model Ford.

Imperium Galactica 2 - Digital Reality / GT

Strategie în timp real asemănătoare cu cea capodoperă ce poartă numele de Master of Orion – cucerești și colonizezi întregul Univers. Nu lipsește nici unul din ingredientele specifice: construirea navelor, cercetare, diplomatie, spionaj, lupte...

KA-52 Team Alligator - GT

Acastă continuare a simulatorului de elicoptere Team Apache vă va aduce pe ecrane infernul din Belarus.

Jakkal - Blaze

Strategie în timp real (cu 3D) – două rase dintr-o galaxie îndepărtată se află în conflict din motive necunoscute.

Shogun: Total War - Creative

Acest demo conține cea mai interesantă parte din Shogun – mărelele bătălii. Alătură-te forțelor nipone și încearcă să le conduci spre victorie.

Soldier Of Fortune - Raven Activision

Un shooting action cu engine de Quake 2. În pielea unui mercenar va trebui să uciți ca să nu fi uciți. Nerecomandat copiilor și cardiacilor, prea mult sânge. Vânătoare plăcută!

Test Drive 6 - Pitbull Infogrames

La volanul unor frumuseți ca Lotus GT-1 sau Dodge Viper GTS (plus alte 40) ar trebui să fie distractiv, dar... Need for Speed rămâne în continuare regele simulatoarelor auto.

Thief 2: The Metal Age - Looking Glass / Eidos

Al doilea episod al aventurilor lui Gareth iese din umbră. Încearcă să nu atragi atenția sau vei fi prins și premiul cel mare va încăpea pe alte mâini.



Final Fantasy 8 Opening Sequence

Pur și simplu fenomenal...

Screenshots

Formula I 2000

F1 2000 conține toate echipete, șoferii și circuitele din sezonul actual. Deci, pentru prima dată, veți putea conduce în echipa Jaguar sau veți concura în Marele Premiu al SUA.

Big World

Patru planete, patru rase antagoniste, fiecare cu propria cultură și abilități – acesta este un nou joc online denumit Big World.

Dreamland

Un viitor sumbru – omenirea este aproape exterminată, războiul cu extraterestrii aproape a distrus planeta. O mână de oameni „La Resistance” mai au puterea să lupte – tu devii liderul unei astfel de echipe, Terran Liberation Army.

Gunlok

Creatorii jocului Aliens vs Predator vă aduce o nouă operă de artă – un shooter incitant asemănător cu Expendable.

Kingdom Under Fire

Kingdom Under Fire – un hibrid între RPG și strategie în timp real. Pregătiți-vă pentru

șapte misiuni eroice și aproximativ douăzeci de RTS.

Might & Magic 8

Bine ați revenit (pentru a opta oară) pe tărâmurile Erathiei și ale Enroth-ului. De această dată veți vizita încă un continent, Jadame. Veți mai primi un ajutor, deci de acum cinci eroi se vor aduna pentru a porni în aventura salvării omenirii.

Rally Masters

Conduci cot la cot cu ași ai volanului precum Collin McRea sau Tommi Makinen. 17 mașini de cursă și 40 de trasee vă stau la dispoziție.

Sea Dogs

Devii un corsar (în slujba uneia dintre cele trei regate) sau cel mai faimos pirat. Sea Dogs vă arată calea cea dreaptă.

XCOM: Genesis

Al șaselea joc de luptă anti-extraterestră se întoarce la rădăcinii. Antrenează-ți recruii pentru a deveni luptători de elită cu ajutorul cărora să câștigi această confruntare. Să sperăm că Hasbro va reuși să termine acest proiect.



Updates

Jagged Alliance 2 v1.06
Nocturne
Polda 2
Quake 3 Point Release
Revenant v1.11e
Wheel of Time v333

Themes

SimCity 3000
South Park
Toy Story 2

Driver

DirectX 7.0A
nVidia Detonators
Voodoo 2 & 3

Shareware

Cacheman 3.8

Utilitar pentru mărirea vitezei harddisk-ului pentru Win 9x. Are aproximativ același mod de lucru precum smartdrive în DOS.

Download Accelerator

Download-uri mai rapide pe Internet. Poate copia mai multe fișiere deodată și suportă funcția de Resume.

Easy ZIP 2000 4.6

Unul din cele mai populare arhivatoare. Recunoaște zeci de tipuri de arhive. Un utilitar care eliberează o mulțime de spațiu pe HDD.

K-Jofol 2000 b2

Cea mai nouă apariție în domeniul MP3 player. Urmășul lui WinAmp? Încercați-l.

More Space

Verifică (și șterge) fișierele duplicate de pe hard drive, analizează discul – deci, în final, mai mult spațiu.

TreeSize 1.51

Utilitar folosit pentru verificarea spațiului folosit de directoare.

Voodoo Lights

Faimosul screensaver VooDoo Lights. Accelerator 3D obligatoriu.

Tool Box

DLH





Tombola **LEVEL** și



Concursul din această lună are ca premiu un joc 3D
Action Adventure : Hype - The Time Quest.

Ce licență este folosită pentru
a crea aspectul personajelor ?

1

A) Lego B) Playmobil C) Technolabs

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din nr. de februarie al revistei.



Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebările alăturate,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1

3/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Vogel Publishing vă oferă un nou **CHIP Special**, dedicat Internetului.

CD-ul inclus conține cele mai
importante programe, din
domeniu, pentru Windows și
Linux.

Din cuprins:

- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- furnizori de servicii on-line
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP
- evitarea virusilor

Revista se va găsi în chioșcuri
începând cu luna aprilie.

Dictionarul termenilor din rețea

<http://www.chip.ro>

CHIP 480001

SPECIAL

INTERNET

NOU

Navigare eficientă

Cum creăm propriile pagini

Conectare ieftină și rapidă

Poșta electronică

- cele mai bune programe
- servicii gratuite

Adrese utile

Notiuni PHP, JAVA, MYSQL

Flash

Vânzări

Acum titlu reprezentativ al săptămânii în timp ce se află pe primul loc în vânzări este Mike Tyson Boxing, produs de Electronic Arts și distribuit de Activision. Titlu de boxa, Mike Tyson Boxing vine cu o campanie de promovare foarte puternică, în care Mike Tyson este prezentat ca primul protagonist pe nimeni altul decât celebrul boxer Mike Tyson. Licența de folosire a imaginii campionului include toate tipurile de platforme de joc! Mike Tyson s-a gândit că nu poate să aibă decât de câștigat din acest lucru. Mike Tyson Boxing

LEVEL pe Undernet

De luna decembrie, Electronic Arts și Activision au lansat în vânzare un joc de nivel pe Internet, intitulat "Undernet". Acesta este un joc de nivel pe Internet, în care jucătorii se pot întâlni și juca împreună. În acest joc, jucătorii se pot întâlni și juca împreună. În acest joc, jucătorii se pot întâlni și juca împreună.

Proiect

Ca urmare a activității noastre în domeniul dezvoltării proiectelor de dezvoltare de jocuri de nivel pe Internet, am lansat în vânzare un joc de nivel pe Internet, intitulat "Undernet". Acesta este un joc de nivel pe Internet, în care jucătorii se pot întâlni și juca împreună. În acest joc, jucătorii se pot întâlni și juca împreună.



Mike Tyson boxează cu monitorul!

„Bătrâni” Codemasters încep să strălucească din nou pe firmament, și nu oricum, ci cu un simulator nou-nouț de box, avându-l ca prim protagonist pe nimeni altul decât celebrul boxer

Mike Tyson. Licența de folosire a imaginii campionului include toate tipurile de platforme de joc! Mike Tyson s-a gândit că nu poate să aibă decât de câștigat din acest lucru. Mike Tyson Boxing



ne va oferi posibilitatea unei lupte „între corzi” fără a ne da răgazul să aruncăm prosopul. Acest titlu va include un modul de management și antrenament!



Need for Speed: Porsche Unleashed

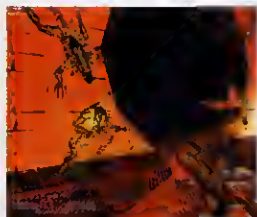
Electronic Arts a mai lăsat să „transpire” niște imagini noi al celui de-al cincilea titlu, seria NFS, având ca principal actor pe celebrul Porsche german. Detaliile se pot vedea alături, mai sus și mai jos, și fără prea mare efort din partea ochilor noștri, ca să ne dăm seama că va păstra linia „melodică” cu care am fost obișnuiți până acum de EA.



Buggin'

Dacă vă plac „brăscuțele” Volkswagen, atunci noul titlu al celor de la Infogrames vă va încanta, fiind axat pe curse în care veți conduce mașini ale faimoasei firme germane, între care „Love Bug”-ul din 1968, dubița din 1970 și, atenție, noul model Beetle Cup din 1999. Pentru a-l rula, nu aveți nevoie de mai mult de un Pentium la 166 MHz și nici placa 3D nu este necesară (deși e recomandată).

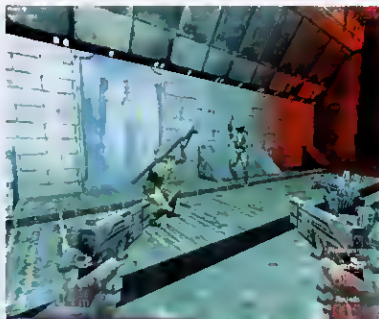




Aliens vs. Predator - Ediția de AZIZ!

Fox Interactive a anunțat pachetul „gold” din celebrul first-person shooter Alien vs. Predator. În acest pachet jocul va beneficia de un engine îmbunătățit, un add-on și un ghid de strategii de la Prima Publishing. Supraviețuirea este titlul suprem pentru cele trei rase care se află în această încălecare. Add-on-ul va conține un plus de 9 nivele și arme noi cum ar fi pistolul automat, și implementări pentru modul multiplayer. În-

sumat, acest „gold edition” va conține mai mult de 30 de nivele și 16 hărți pentru multiplayer, fiind produs de către Rebellion Entertainment și va avea un preț estimativ de numai 35 USD.



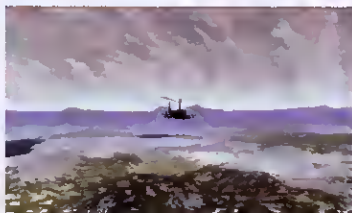
Star Trek: New Worlds

Luna aceasta, Interplay ar trebui să lanseze de pe acum celebrul titlu ancorat în universul ficțional al celor de la Paramount Studios: Star Trek New World. În caz că mai întârzie un pic, din cauze obiective sau subiective, revista noastră vă mai arată câteva imagini.



Ka-52 Team Alligator

Iată că cei de la Simis pregătesc un nou „flight combat simulator”. Se cuvine totuși o întrebare: V-a plăcut Team Apache? Mda...Eram convins că da. Atunci cu siguranță vă va place și Ka-52 Team Alligator. De ce? Este simplu. Veți avea din nou ocazia să pilotați un elicopter tip Apache. Jocul va apărea pe la mijlocul acestui an și va fi distribuit de firma GT Interactive. S-ar putea spune că jocul celor de la



Simis reprezintă răspunsul rușilor la provocarea lansată de americani prin Longbow2. Oricum această concurență nu poate fi decât în beneficiul nostru, al game-rilor. Voi ce credeți?



Flash

Engine

Iată că rămânem în sfera RPG-urilor, și iată că un nou engine a apărut pentru astfel de jocuri: a fost creat. Funcționează numit de la Eidos Tech Engine, acestor spații mari. Va îmbunătăți considerabil aspectul și simplitatea și calitatea, și îl va face ușor de utilizat. În anulul, în proiectarea acestui joc este mai, după cum ne-a comunicat, însuși numele este de la Eidos Tech Inc. Acesta va fi un joc de tip RPG care va fi cumpărat de la Eidos pentru respectabilul sum, Black Box Studio.

Mila 2000

Mila 2000 este un festival al jocurilor de calculator, care va avea loc în 15-16 februarie, la Eidos Tech Inc. Acesta va fi un eveniment anual, care va fi organizat de Eidos Tech Inc. Acesta va fi un eveniment anual, care va fi organizat de Eidos Tech Inc.

Localizări

Cel de la Best Computer Games din anul 1999, este un joc de tip RPG, care va fi lansat de Eidos Tech Inc. Acesta va fi un joc de tip RPG, care va fi lansat de Eidos Tech Inc. Acesta va fi un joc de tip RPG, care va fi lansat de Eidos Tech Inc.

apropo

singura
emisiune-magazin IT
de televiziune.



VOGEL

Publishing Romania



În fiecare sâmbătă, la 11:30 AM, puteți vedea la PROTV, cele mai tari noutăți din tehnologia informației, cele mai apreciate testări hardware și software realizate de redactorii revistei noastre, ce se mai întâmplă în web-ul românesc și cele mai noi jocuri puse la dispoziție de către revista Level.

Până acum
ați citit despre!
Acum vedeți!



MEDIAFAX televiziune

apropo

Clasificări concursurilor din luna ianuarie

La concursul organizat de LEVEL și Sony s-a câștigat:

5 jocuri Final Fantasy VII

Kălbănuș Paul-Ion - Botoșani
Berbecuș Alin-Marian - Cluj Napoca
Savel Florin - București
Mlinuș Florin - Brașov
Gicu Vlad - Onești

5 jocuri Torzan

Mădă Alin Andrei - București
Murdari Cristian - Giurgiu
Vălcuș
Ploșcu Mariu - Sibiu
Dăscăleșcu Daniel - Fetești
Cristea Paul-Claudiu - Zalău

5 jocuri X-Files

Tăbăraș Marian - Onești
Kosov Andrei - București
Scriștea Andrei - Timișoara

La concursul organizat de LEVEL și UbiSoft câștigătorii sunt:

Câte un joc de la The Trial de

Reșnășanu Tudor - Vaslui
Tăbăraș Marian - Cluj Napoca
Chiriacu Nicolae - Făgăraș

Câte un set controler de la un triplu set

Mlinuș Florin - Brașov
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș

Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș
Căpățânaș



Wolfenstein se întoarce

În anul 1992, din laboratoarele id Software se auzeau strigăte inumane de genul „Mein Leben!”. Toate acestea au fost doar începutul unui nou val de jocuri numite „first-person shooter”. Iată că în anul de grație 2000, id Software a anunțat vânzarea dreptului de a crea o urmare a celebrului Wolfenstein 3-D marelui producător și distribuitor Activision! Return to Castle Wolfenstein va fi produs de Gray Matter Interactive Studios, o nouă echipă formată de cei de la Xatrix

Entertainment, „părinții” lui Kingpin.

Jucătorul va purta încă o dată cizmele lui B.J. prin lumea celui de-al doilea război mondial, în momente de cumpănă pentru omenire, el fiind cel care va face ca talerul justiției să atârne mai greu decât cel al nazismului. Va fi folosit engine-ul din Quake III Arena care ne va introduce într-o lume plină de povești despre bio-inginerie și aspecte care fricază ocular. Celebrul termen de „frag”, omniprezent în luptele online, va fi prezent și pe viitorul server de Return to Castle Wolfenstein, lucru ce nu va fi trecut de vederea de fanii avizi de multiplayer!



Interviu cu Jason Manley, artistul din spatele jocului Icewind Dale



Poate vă veți pune în trebarea firească: La ce ne trebuie nouă un interviu? Învățăm ceva nou din el? Redacția LEVEL s-a gândit și la cei care nu au acces pe Internet și va reproduce fragmente din acest interviu preluat de pe site-ul revistei Adrenaline Vault. Motivul este simplu! Există anumite interviuri, cum este și cel de față, care sunt de marcă și reprezintă direcția pe care jocurile tind să o urmeze în ziua de astăzi!

Black Isle Studios, cei care ne-au adus titluri de referință în RPG-uri, cum ar fi Fallout, Fallout 2, Baldur's Gate împreună cu Tales of the Sword Coast și nu în ultimul rând Planescape: Torment, ne introduc cât mai des în universul creat de Wizards of the Coast. În Icewind Dale veți avea posibilitatea să controlați

șase personaje, care vor explora 10 arii din universul Forgotten Realms și mai mult de 50 de dungeon-uri, având la îndemână vrăji potente și obiecte magice!

Imaginile care însoțesc acest interviu sunt 2 screen-shot-uri noi, din Icewind Dale, noul CRPG de la Black Isle Studios, o divizie a celebrului producător și distribuitor de jocuri: Interplay.

R: După mediul plin de zăpadă din aceste screenshot-uri ne putem da seama că Icewind Dale va fi ceva cu adevărat extraordinar. Ce ne puteți spune despre aceste lucruri?

J.M.: Aaron Brown, care este un artist extraordinar, a creat aceste peisaje și putem spune că nivelele cu zăpadă sunt aproape de stadiul final ceea ce ne mulțumește! Toate aceste peisaje au fost modificate de mai multe ori, la sugestia mea și a lui Pete, dar a ieșit ceva extraordinar, ca de altfel tot ceea ce iese din mâna lui Aaron.

R: De unde v-ați inspirat la crearea personajelor, de vreme ce nici unul nu apare în trilogie?

J.M.: Crearea caracterelor se face în urma unui efort de echipă, iar inspirația vine din diverse locuri sau discuții pe care le purtăm între noi. De asemenea, avem ședințe de „brain-



storming” care ne sunt foarte folositoare. De fapt toți membrii echipei contribuie într-un fel sau altul, ideile lor fiind binevenite.

R: Când vă apucați de designul caracterelor și monștrilor, porniți de la niște idei de bază și le urmați, cum ar fi personajele AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)?

J.M.: Aici o să răspundă colegul meu care este șeful departamentului, ca să zic așa, „creativ”, Kevin Llewellyn.

K.L.: Prima dată, încerc să mă pun în „pielea” jucătorului, să aflu ceea ce i s-ar părea lui „super-cool”. Bazat pe această idee încerc să o rafinez cât mai mult posibil, bineînțeles după instrucțiunile pe care le-am primit! Oricum, când crez sunt un pic nebun!

R: Ce se întâmplă în mintea ta când începi să desenezi ceva? Vizualizezi produsul final?

K.L.: Plec de la o idee generală și evoluez spre lucruri specifice, cum ar fi: tipul de armură, clasa și tipul caracterului și așa mai departe. Detaliile sunt la sfârșit, de exemplu nu pierd timpul ca să vizualizez rubinul încrustat în mâncrul armei, când nici măcar nu știu cum stă ancorat el acolo!

R: BLACK ISLE concepe artă, care este considerată, de

mulți, ca fiind cea mai bună din această industrie! Cum te-ai implicat în această acțiune și cum ți-ai început cariera?

J.M.: Aș putea spune că sunt unul dintre noii veniți în companie. Am studiat arta și numai de anul trecut am început să lucrez pe calculator. La fel, când m-am întâlnit cu Kevin Llewellyn și mi-a spus că i s-a oferit acest job, nu mi-a venit să cred că o companie de jocuri dorește artiști care i-au studiat pe vechii magistri.

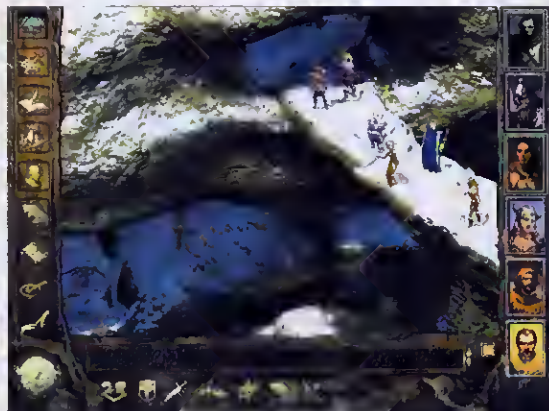
R: Cum reușiți, totuși, să fiți creativi printre standardele unui „dungeon”? dragoni, goblini și scheleți?

J.M.: Încerc să-i imprim fiecărui desen o „aură” specială și în același timp încerc să mă distrez cât de mult pot. Îmi place să cred că fiecare desen conține câte o idee unică! Aceasta este o mică parte din procesul pe care-l consider creativ. Dar, de multe ori, efectiv mă joc cu câte o idee, culoare, formă, fapt care generează alte aspecte care-mi permit să creez „o piesă de artă”

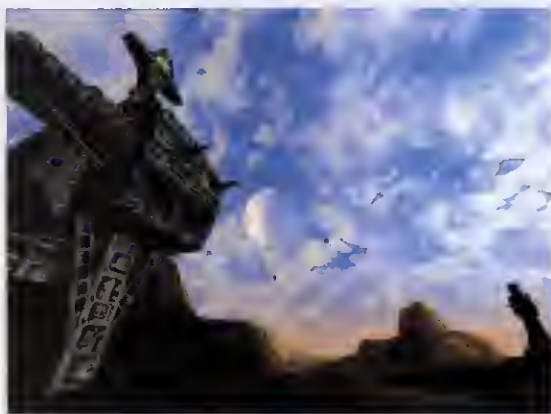
R: Ce RPG-uri jucați?

J.M.: De o vreme joc Planescape: Torment care efectiv m-a „înrob”! De asemenea, Quake 3 Arena cu colegii de muncă. Cred că este suficient, nu?

Interviu preluat din revista online Adrenaline Vault



STORM/ECHELON



Omenirea a reușit să ajungă în anul 2351 fără să fie exterminată de vreo rasă „alienă”. Totuși, lucrurile mergeau prea bine și pericole din exterior nu existau, omenirea (sau o parte a ei!) a aflat că nu suntem sau nu am fost singura rasă „gând(m)ăreață” din întreg Universul! *Storm* este un titlu produs de vecinii noștri de peste Nistru, și în USA s-a auzit deja că Bethesda Softworks sunt în tratative cu „ruskies” pentru un contract de distribuție exclusivă, deci

vor să culcăgă numai ci laurii sub formă de „washingtoni verzi”. Păi, e frumos, domnilor?

Scurtă simulare

Pe piața jocurilor există două tipuri de jocuri ce au ca și componentă principală simularea luptelor aeriene. Primul tip este arcade-action, în care sunt prețuite mișcările și reflexele jucătorului, iar aspectul grafic este de o factură superioară, iar în cel de-al doilea tip regăsim factori esențiali într-o simulare cum ar fi fizica zborului,

Zburăm cu avionul în mileniul 3

controlul aparatului și chiar aspectul fiecărui avion, toate aceste componente fiind realiste.

Iată că cei de la **Madia** au încadrat produsul lor în cea de-a doua categorie, din „... dorința de a pune jucătorii în situații realiste în loc de cele din universul imaginar al multor produse de gen arcade”, după cum a afirmat Alexander Mikhailov, vice-președinte la **Buka Entertainment** și producător al acestui titlu. În prezent, majoritatea simulărilor sunt o replică a tehnologiilor existente, dar din *Storm* nici o aeronavă sau armă nu este inventată în ziua de astăzi (sau cel puțin așa știm noi!), totuși, designerii vor încerca să le creeze așa cum cred ei că se vor dezvolta și funcționa în viitor.

Break left, commander, you've got a boogie on your tail!

Ești un proaspăt pilot în GFA (Galactic Federation Airforces) și te vei trezi în mijlocul unui conflict în

care rolul tău este de apărător al unei planete atacate de o formă(n)țiune rebelă cunoscută sub numele de Veliani. Zero-T este o tehnologie „aliană” descoperită în 2151, iar toate locurile în care era prezent Zero-T au fost cucerite de Velieni care s-au autoproclamat conducătorii galaxiei. Cu toate că Zero-T le asigură Velienilor un avantaj tehnologic asupra GFA-ului, tu, prin calitățile tale de luptător extraordinar vei reuși să învingi acest dezavantaj. Cum? Simplu, prin LUPTĂ!

Vei putea avansa de la rangul de recrutar, în funcție de rezultatele obținute în luptă, până la cel mai înalt grad militar, lucru ce îți va conferi autoritate chiar asupra unui escadron întreg constituit din aceste adevărate bijuterii ale tehnologiei.





Bineînțeles că odată cu avansarea spre „inimă” jocului vei putea utiliza arme noi și pilota alte tipuri de avioane, unele din ele fiind chiar prototipuri! Imaginează-ți că producția de război va depinde de succesele tale înregistrate cu acel prototip, deci, nu uita: GFA contează pe tine!

Este un scenariu ce se va desfășura non-liniar, astfel că tu va fi necesar să îndeplinești toate misiunile cu brio, iar faptul că un obiectiv nu-l vei îndeplini va duce la schimbarea cursului scenariului, producătorii astfel garantându-ne că o singură dată nu va fi suficient să joci Storm!

Alert: Incoming missile! WINGMAN, check your six!!!

Acest tip de avertisment îl vei auzi pe parcursul totalului de 30 de misiuni, în ambele campanii, sub o formă acustică 3D. Producătorii susțin că vom putea determina

poziția unui coechipier cu ajutorul sunetului 3D și chiar posibilele amenințări cum ar fi rachete sau exploziile care ne vor indica poziția atacatorului. În Storm, spun producătorii, vom auzi tehnologia audio 3D în întreaga ei splendoare! Nu știu ce va ieși, dar sper din suflet să fie așa cum zic ei! Și dacă tot am pomenit de tehnologie, merită menționat că Storm se folosește de avantajul acceleratoarelor 3D la întreaga lor capacitate, deci vom avea posibilitatea ca în joc să fim martorii unor explozii de toată frumusețea, sau să admirăm peisaje superbe, chiar și detaliile clădirilor!

puri de avioane, acestea putând fi echipate cu un total de 20 de arme diferite. Multitudinea de unități din joc reflectă grija producătorilor de a ne oferi o experiență „gamerească” din toate punctele de vedere, în Storm fiind prezente peste 100 de tipuri de mașinării militare și structuri. Stați liniștiți „rețelacilor”, că e loc și pentru voi! Da, este adevărat că va fi introdus și suportul pentru „multi” în care 16 dintre voi vor avea posibilitatea să-și arate măiestria de pilot într-un LAN (nu de porumb, vă rog!)! Avioanele vor fi definite cu ajutorul a peste 2000 de poligoane maximal atingându-se



De asemenea nu vor lipsi din panopia aspectului grafic nici efectele de umbră, lumină dinamică etc.

Specificații tehnice

În Storm vom putea ține în mâinile noastre manșa a 12 ti-

la unele obiecte de pe teren care vor fi create cu ajutorul a 20000 de poligoane! Eh, ce ziceți de asta? Totuși, punctele forte ale acestui titlu vor fi imensitatea terenului care va oferi o experiență de mai multe ore de zbor și simularea zborului unei „păsări de oțel” într-un mod cât mai aproape de realitate.

Baftă la ... „pilotată”!

Iată ce scrie după ce avionul tău este distrus și implicit se termină jocul: Game Over - Insert Coin!!! Hehehe

Date tehnice

Gen: Acțiune/Simulare
Producător: Madia
Distribuitor: Bethesda Softworks
Sistem recomandat: P 200,
32 MB RAM, accelerator 3D, placă
de sunet 3D, multiplayer, Win95
Data apariției: august 2000

LEVEL



DIE HARD

TRILOGY 2

VIVA LAS VEGAS



Dacă atacă teroriștii, dacă mașini capcană încep să explodeze, o întrebare se ridică din mii de piepturi: Where the fk is McClane?**

Die Hard Trilogy a fost unul dintre cele mai apreciate jocuri de console ale deceniului. După cum îi spune și numele, oferea trei jocuri într-unul singur, dar nu acesta a fost motivul prizei pe care a avut-o la public. Provoacă de a vedea ce a simțit Bruce Willis când i-a dat viață celebrului detectiv John McClane cât și acțiunea destul de vie și de violentă au constituit atracțiile principale. Dacă am avut *Die Hard 2* pe marile ecrane, de ce n-am avea și un *Die Hard Trilogy 2* pe micile monitoare? Se

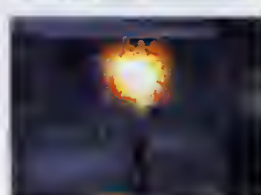
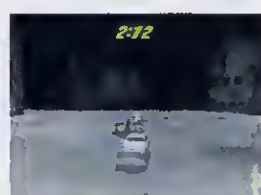
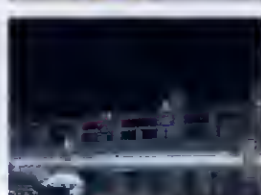
pare că la fel au gândit și cei din comitetul central de la **Fox Interactive**. Ca urmare a votului afirmativ primit, în primăvara aceasta ne vom scoate ochelarii negri de soare din sertare, adoptăm figura de băieți duri și cu o mână pe gamepad, iar una pe volan îl vom susține pe eroul nostru într-o nouă ceranizare îndulțată, cum altfel, *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas*.

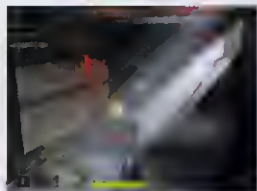
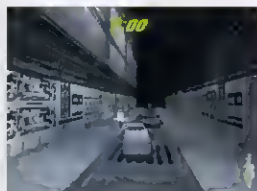
Mărțișor cu surprize

Odată cu ghiociei vor apărea și o serie de noi probleme pentru John McClane, de profesie detectiv. În stilul său caracteristic se trezește în mijlocul acțiunii exact atunci când credea că va avea una dintre acele zile obișnuite. Păi, se trezește într-o bună dimineață băiatul nostru și după ce termină operațiunile specifice acestui moment (bărbierit, mie

dejun), îl pocnește o idee fenomenală. Și așa șeful l-a „îndemnat” insistent să-și ia o mică vacanță, astfel încât se decide să facă o mică escapadă prin Las Vegas, The City of Sins. Faptul că un foarte vechi și bun prieten de-al său, Kenny Sinclair, locuia în Las Vegas a constituit un pretext excelent pentru a se imbarca. Până aici toate bune și frumoase, doar că micul lui sejur se va transforma într-o luptă pe viață și pe moarte. O grupare teroristă amenință să curețe definitiv de pe hartă Las Vegas, iar vestea proastă de-abia acum vine: netrebnicii au și capacitatea de a-și pune planul în aplicare. Lumea are nevoie de un crou, de cineva care să scoată castanele din foc.

McClane din nou la datorie, fie că vrea, fie că nu, e singura speranță a omenirii, mai departe cred că bănușiți și voi ce se va întâmpla.





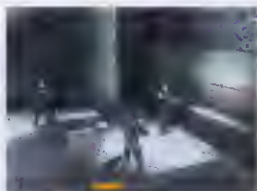
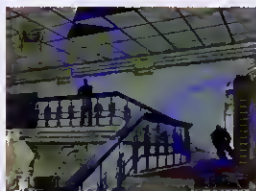
Meserie de erou

Die Hard Trilogy 2 va fi, după cum ne-au lăsat producătorii să înțelegem, un „adrenaline-pumping” action/adventure game. Păi, la cele trei engine-uri din dotare și cele două moduri de joc prevăzute nici nu ar trebui să fie altfel. Cele trei engine-uri se ocupă, fiecare în parte, de câte o bucată de *Die Hard*. Unul va avea în sarcină partea de 3D adventure, altul pe cea de first person shooter, iar ultimul se va ocupa de vitezomanii șoselelor (nu că așa cunoaște eu personal pe vreunul). Dacă în prima versiune a trilogiei aceste trei bucățele erau complet separate, fiecare fiind o misiune de sine stătătoare, de data aceasta ele au fost unificate într-un singur storyline. Și aici intervine povestea aia cu două moduri de joc pe care v-am menționat-o mai de vreme. Va exista un mod arcade, în care fanii mai vechi vor putea să încerce fiecare dintre aceste engine-uri separat, exact ca în versiunea anterioară. În schimb, cei care vor dori să încerce ceva nou vor opta probabil pentru „movie” în care va trebui să urmezi firul poveștii și să elimini amenințarea care planează asupra

celui mai „distractiv” oraș din lume.

Cine a jucat *Die Hard Trilogy* va putea observa destul de multe ajustări începând de la grafică și până la gameplay și AI. Dacă în trecut conta foarte mult rapiditatea reacțiilor și dexteritatea în mânăuirea mouse-ului, acum va trebui să utilizăm și inteligența din dotare. Nu trebuie să vă speriați, vor fi destule momente în care vom lăsa armele să vorbească în locul nostru numai că va trebui s-o facem într-un mod mai inteligent. Adversarii de azi au la activ ceva experiență militară, știu să se organizeze și să se apere foarte bine. Inamicii vor fi foarte atenți și precauți și vor reacționa în funcție de acțiunile eroului. S-au dus vremurile în care săream în mijlocul camerei cu câte un Uzi în fiecare mână și ciuruiam tot ce stătea în picioare. Or să fie momente când va trebui să folosim tunelele de aerisire pentru a pătrunde în încăperi, în loc să dărâmăm ușa. Strategia va avea un cuvânt greu de spus. Există întotdeauna mai multe

căi de a rezolva o problemă, rămâne în sarcina noastră



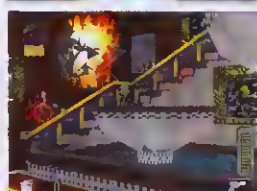
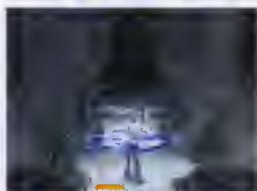
să o alegem pe cea mai bună. Dar oricât vom încerca să ne strecurăm pe nesimțite, tot va veni un moment în care va trebui să înfruntăm inamicul și să dăvălăm armele. McLane e un expert în procurarea armamentului, astfel încât nu trebuie să vă mire când îl veți vedea mânăuind vreo 12 tipuri diferite de gun-uri, unul mai impresionant decât celălalt. Un element de arcade se va păstra totuși în joc, inamicii vor trebui să înghită o cantitate impresionantă de gloanțe până să se decidă să tragă pe dreapta.

Aminteam un pic mai devreme de gamepad-uri și volane. Și n-am făcut-o la întâmplare, fiindcă *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas* are suport pentru ambele periferice.

Happy End

Orice lucru bun are și un sfârșit. Și la fel se întâmplă și în eronica mea. Răbdarea nu vă va fi pusă la încercare pentru prea mult timp, marție fiind luna pronosticată pentru lansarea acestui joc. Mă rog, ne-am cam obișnuit noi să tot fim amânați și s-ar putea să se întâmple la fel și acum. Dar cu cât teroriștii se vor pregăti mai mult pentru atac cu atât aventura va fi mai palpitantă. Iar în final, vorba lui McLane: Yippie-ki-yay! Mother <censored>!

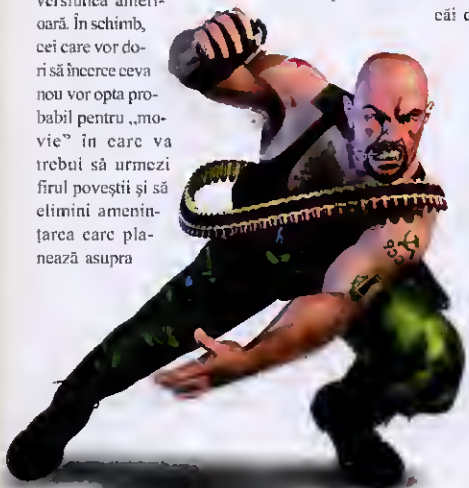
Claude



Date tehnice

Gen: Acțiune/Aventură
Producător: n-Space
Distribuitor: Fox Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel.: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: P 200,
32 MB RAM, acceleror 3D, Win95,
joystick
Data apariției: marție 2000

LEVEL





**Este un joc făcut de români,
care țineste foarte de sus, așa
că vă rog mare atenție!**

Datorită faptului că proiectul celor de la **AMC Creation** sună extrem de promițător, ne-am hotărât să îl aducem și în atenția voastră. Chiar dacă producătorii acestui titlu au declarat deschis că jocul lor, care poartă numele de *No Name War*, este adresat mai ales celor din afara hotarelor țării, ca urmare a unor factori bine cunoscute, sunt sigur că o grămadă de fani vor exista și la noi. Și nu numai. Sunt mari șanse ca acest titlu să se plaseze în topul producțiilor de acest fel. Adică al strategiilor în timp real. Dacă se va întâmpla acest lucru, se va datora în mare parte elementelor noi pe care echipa care lucrează la acest titlu intenționează să le aducă, elemente care vor face deliciul celor pasionați de genul respectiv. Ba chiar mai mult, în acțiunea din *No*

Name War, vom putea observa și elemente de RPG, fiecare devenind mai experimentat odată cu „vechimea pe câmpul de luptă”.

Aspecte noi

Și dacă tot am vorbit despre elementele noi pe care producătorii încearcă să le introducă în lumea

de luptă. Complexitatea jocului este dată și de numărul mare de unități (peste 400), fiecare cu proprietăți specifice. Datorită acestei



strategiilor în timp real, hai să ne afundăm puțin în acest domeniu. În primul rând o să insist asupra libertății mari de mișcare pe care o vom avea pe parcursul jocului. Nu vor exista mai multe misiuni, nu vor exista scopuri precise. Pe niște bărji generate aleator, ale căror dimensiuni vor atinge 100x100 de monitoare, cu alte cuvinte imense, vom avea ocazia să ne croim încet, încet drum, până la victoria finală. O campanie întreagă se va desfășura pe o singură astfel de hartă, și va fi destul de greu să ne împunem. Pe lângă dușmani, va trebui să luptăm și împotriva vremii, în funcție de care va trebui să ne adaptăm strategiile

complexității, pe lângă luptele clasice, care se vor putea desfășura terestru, naval, sau pe calea aerului, se pot efectua și acțiuni de sabotaj, comando sau spionaj. Astfel, perspectivele de joc vor fi mult largite. Fiecare dintre cei care vor juca *No Name War*, va putea să-și pună în valoare stilul personal. Spre exemplu, o bază inamică va putea fi anihilată fie printr-un atac în forță, cu o grămadă de trupe, fie printr-o acțiune în liniște, în care doi-trei oameni special antrenați vor face toată treaba (ceva gen *Commandos*).

Sună promițător, nu? Și asta nu este tot! Al-ul din jocul celor de la **AMC Creation** va fi mult mai



bun decât cel din alte producții. Normal, doar este unul românesc! Nu-l vom mai vedea pe soldatul cel brav și plin de bărbăție, care cu o pușcă în mână se aruncă în fața unui tanc, încercând să-l termine, ci îl vom vedea pe același soldat care, doar cu o pușcă în mână, la vederea unui tanc se ridică în picioare și o rupe la fugă. Mult mai realist, că doar asta așteptăm de la un RTS.

Mai țineți minte când am spus că vom avea de luptat și cu vremea? Ei, iată că, pe lângă ninsori, furtuni și alte intemperii, nici noaptea nu va putea fi evitată, și orice mare general care coordonează o campanie militară, va desfășura anumite atacuri și la adăpostul nopții. Anumite unități vor putea genera lumină artificială, și vor avea capacitatea de a lupta și noaptea, fiind antrenate în acest scop. Astfel, întunericul va fi, în funcție de situație, dușman sau aliat.

Chiar dacă alternanța noapte-zi am mai întâlnit-o și în alte jocuri, unitățile care pot produce lumină artificială, din surse statice sau dinamice, reprezintă ceva cu totul și cu totul nou.

Și chestii vechi

Cum era normal, pe lângă cele trei campanii pe care *No Name War* ni le propune în modul single, avem la dispoziție și suportul pentru multiplayer, care permite, în funcție de puterea serverului, accesul a până la 16 gameri.

Despre storyline-ul din joc nu ar fi prea multe de spus. Este vorba despre o planetă colonie a Terrei. Noul Leagăn al Umanității, căci așa se numeau aceste planete-colonii, părea că este soluția care va duce la pacea mult dorită de toți oamenii. În sânul Organizației, forul care conducea omenirea, au apărut unele divergențe, și odată cu ele s-a născut și posibilitatea izbucnirii de noi conflicte. Pentru prevenirea acestora, s-a optat pentru o dotare militară de excepție a tuturor bazelor de pe planetele populate. Un transport de armament și muniție nu a mai ajuns la destinație. Colonistii nu știu care dintre celelalte două rase: Klunas sau Kaldars sunt vinovate de această dispariție misterioasă.

De aici și până la izbucnirea unui nou conflict nu mai era nici un pas.

Ar mai trebui precizat că jocul folosește accelerarea 3D, motiv pentru care sper că aspectul grafic să nu ne dezamăgească. În rest nu pot să spun decât că aștept cu sufletul la gură materializarea proiectului celor de la AMC Creation, și cu oarecare umbră de patriotism în suflet sper că titlul lor va fi pe măsura așteptărilor mele. Și



Date tehnice

Gen: RTS
Producător: AMC Creation
Distribuitor: AMC Creation
Sistem recomandat: P II, 266 MHz, 64 MB RAM, multiplayer, Win95,
Data apariției: vara lui 2000

LEVEL

Dr. Pepper

Hitman: Codename 47

**Haideți să ne jucăm puțin de-a asasinii!
Cine vrea să fie țintă?**

Era o noapte rece de noiembrie. Undeva departe răsună sirena unei mașini de poliție. Mr. Hitman se urcase deja pe acoperișul unei case și încerca să găsească un loc cât mai potrivit pentru a termina ceea ce avea de făcut. De data aceasta ținta era șeful unei mici organizații mafioate care supăraseră pe cineva sus pus. Omul nostru trebuia să lucreze curat și să nu lase nici o urmă care să îi conducă pe poliști sau pe ceilalți mafioți la el. Tocmai de aceea, cea mai con-

venabilă și comodă armă s-a dovedit a fi cea cu luncă, prevăzută, bineînțeles, cu un amortizor de zgomot. Mai departe... scrie-n cartă.

Ideea de a crea acest joc aparține unei mici firme daneze, numită **IO Interactive**, iar viitoarea lor realizare va purta un titlu extrem de sugestiv, și anume: *Hitman: Codename 47*. Sugestiv în ceea ce privește prima parte, adică Hitman, pentru că în ceea ce privește cea de-a doua parte - Codename 47 - nu îmi dau seama ce semnificație ar

putea avea. Foarte mulți dintre cei care au aflat sau au citit ceea ce s-a scris despre acest joc și-au pus întrebarea: Hmm, un joc cu și despre crime la comandă? Răspunsul: pare interesant, mă întreb. oare cum o fi? Motivul: curiozitatea. Asta pentru că până în momentul de față s-au realizat foarte puține jocuri de acest gen, în care gamer-ul să joace rolul unui asasin plătit.

Chiar dacă au existat mai multe voci care s-au ridicat împotriva realizării acestui joc (motivul: crima

cu sânge rece) cu cred că ideea celor de la **IO Interactive** este una originală și interesantă. Dacă ar fi să scormonim cu bățul în noroi am vedea că există foarte multe titluri în care trebuie să ucidem pe cineva sau să distrugem ceva. Ideea este că acestea sunt doar (ateție, domnilor!) niște simple jocuri, nimic mai mult. Dar să revenim la... Mr. Hitman!

Meseria e brătară de...

Pentru început trebuie să știți că pentru un asasin plătit nu contează faptul că ucide; contează de ce ucide, pe cine ucide, cum ucide și care este profitul său în toată afacerea.

Așadar, avem de-a face cu un titlu de acțiune care ne oferă posibilitatea să jucăm rolul unui asasin plătit. Acesta va avea de îndeplinit mai multe „contracte” pentru care va primi, bineînțeles, o sumă importantă de bani. De fapt, este vorba despre un „thinker-shooter” structurat pe 27 de nivele pe parcursul cărora vom avea de eliminat cinci ținte. Unii ar putea spune că cinci asasinate reprezintă o misiune ușoară și că nu au nevoie de 27 de nivele pentru a le efectua. Poate că ar avea dreptate. În fond, ce poate fi așa greu? Iei o armă, îl cauți pe individ, îi tragi un glonț în cap și ... gata treaba. Însă lucrurile nu sunt chiar atât de simple. Până la eliminarea propriu-zisă a țintei trebuie strânse cât mai multe informații despre cel pe care urmează să îl asasinăm, trebuie pregătit echipamentul „de lucru” și trebuie stabilit locul în care urmează să se desfășoare spectacolul. Toate aceste





pregătiri au rolul de a vă asigura succesul misiunii și de a nu vă deconspira identitatea. De fapt, cei de la **IO Interactive** spuneau despre *Hitman: Codename 47* că este un joc în care cea mai importantă parte a unei misiuni o reprezintă pregătirea acesteia (strategie, informații etc.), aproximativ 80%, restul de 20% reprezintă acțiunea propriu-zisă adică pac-pac sau bum-bum.

Misiunea noastră...

De exemplu, într-una din misiuni va trebui să ucidem un individ, înconjurat de mai multe gărzi de corp. Acesta se află într-o piață aglomerată din mijlocul unui oraș. Pentru a putea studia cât mai bine

ținta va trebui să ne amestecăm printre trecători. De asemenea, va trebui să alegem un loc strategic care să ne ofere posibilitatea să îl ucidem repede și fără să fim observați (acoperișul unei clădiri, o scară de incendiu etc.). Iosă, dacă ceva nu va merge conform planului și suntem deconspirați, trebuie să facem tot posibilul să plecăm din acel loc cât mai repede posibil. Tochmai de aceea înainte de a trece la acțiune ar fi bine să ne gândim la o rută ideală pe care să o putem urma în caz că apare vreo problemă. Oricum, cei de la **Eidos Interactive** afirmă că în fiecare misiune vor exista mai multe posibilități de a ne retrage de la locul faptei, oferind astfel celui

care joacă posibilitatea de a alege ruta pe care acesta o consideră ideală.

În altă misiune va trebui să ne infiltrăm într-o triadă din Hong Kong numită **Red Dragon** (Triada Dragonului Roșu) și să îl asasinăm pe șeful acesteia. Membrii acestei organizații mafioate poartă un anumit tip de îmbrăcăminte. Astfel că, cea mai ușoară modalitate de a ne infiltra este aceea de a găsi un membru al triadei, pe care să îl omorâm fără ca nimeni să observe

Hitman: Codename 47 poate fi jucat din perspectivă third-person, însă există unele cazuri în care putem opta pentru o perspectivă first-person. Mă refer la situațiile în care trebuie în care trebuie să tragem cu pușca cu lunetă, moment în care trebuie să fim extrem de preciși.

Despre grafică și sunet nu se pot spune prea multe lucruri. Tot ce vă pot spune este că *Hitman: Codename 47* este construit pe un engine nou, realizat de cei de la **IO Interactive**. Chiar dacă personajele și celelalte elemente din joc sunt puțin colțuroase, acest lucru nu afectează în mare măsură frumusețea jocului. Pentru a vă putea face o părere despre acest joc, vă pot spune că atmosfera din *Hitman: Codename 47* este asemănătoare cu cea din *Nocturne*.



acest lucru și să îi luăm hainele. Va trebui să ascundem cadavrul cât mai bine pentru ca ceilalți mafioți să nu îl descopere. Odată îmbrăcați în hainele celui ucis, ne putem infiltra fără nici o problemă în triada pentru a îl uide pe conducătorul acesteia.

Hmm... ce ar mai fi?

Bineînțeles că pentru a putea uide avem nevoie de sânge rece și ... arme. Cu sângele rece nu ne pot ajuta cei de la **IO Interactive** însă cu armele se pare că da. Vom avea la dispoziție mai multe tipuri de arme. Prea multe detalii despre acest capitol nu ne dau realizatorii jocului, însă ne asigură că nu vom fi dezamăgiți de arsenal.

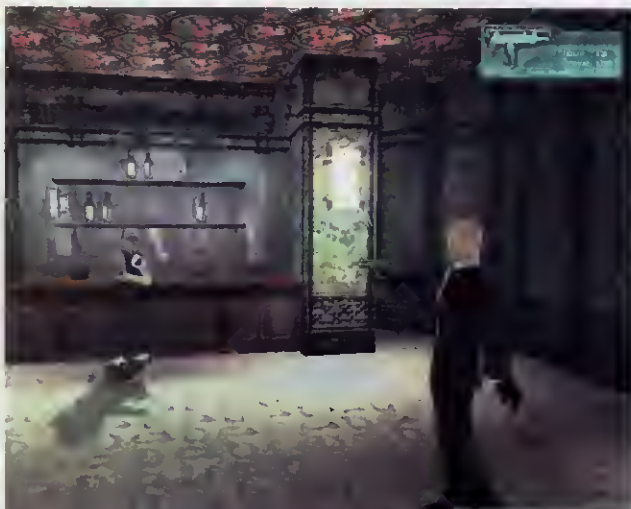
Rămâne de văzut dacă la sfârșitul acestei primăveri vom avea parte cu adevărat de un joc de excepție care să ne țină în fața calculatorului nopți și zile până reușim să îl asasinăm pe toți, după care să încasăm cecurile cu dolărei, să ieșim la pensie și să ne retragem pe o insulă tropicală... la mare și la soare!!!

Wild Snake

Date tehnice

Gen: Action
Producător: IO Interactive
Distribuitor: Eidos Interactive
Data apariției: Sfârșitul primăverii 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL



[illegible]

Unos de ellos, como, por ejemplo, el interjuntal, se usan en el idioma de la gente que habita en las zonas montañosas y rurales, y el otro, el interjuntal, se usa en el idioma de la gente que habita en las zonas urbanas y rurales.

Understand

Auf diese Weise wird das Risiko, in jedem Jahr Kosten zu zahlen, für Käufer und Verkäufer vermindert.





Avem în momentul de față un joc care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea. Este un joc care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

În ceea ce privește povestea, avem în față o poveste care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea. Este un joc care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

În ceea ce privește povestea, avem în față o poveste care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

Zs. Popescu

într-un joc de rol, înseamnă că, în timp ce jucăm, putem să ne jucăm cu lumea. Nu este doar un joc de rol, ci este un joc de rol care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

În ceea ce privește povestea, avem în față o poveste care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

În ceea ce privește povestea, avem în față o poveste care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.



Într-un joc de rol, înseamnă că, în timp ce jucăm, putem să ne jucăm cu lumea. Nu este doar un joc de rol, ci este un joc de rol care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

Technics-en-uns!

Este un joc de rol care este un exemplu de perfecțiune în ceea ce privește designul, artele, muzica, efectele sonore, animația, și, cel mai important, povestea.

Date tehnice

Gen: RPG / action
Producător: Human Head Studios
Distribuitor: Gathering Of Developers
Data apariției: Vara lui 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P266, 64 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL





CRAZY TAXI™

De fiecare dată când vă urcați într-un taxi, uitați-vă cu mare atenție la șofer!



simulator auto ieșite din comun, sau dacă le prezintă, producătorii, cei de la Sega, nu au reușit să le evidențieze în press-release-ul lor, destul de sumar, prin aspectul pe care l-am prezentat mai sus, *Crazy Taxi*, căci acesta este titlul despre care discutăm, a reușit

să trezească interesul multor persoane de prin redacția noastră. Dintre care, bineînțeles, nu lipsește specialistul Wild Snake, care cred că se zgârie pe ochi că i-am sullat acest articol. Dar dacă în momentul apariției acest titlu va merita și un „review”, vă dați seama cine o să-l facă, nu?

Crazy Taxi este un simulator auto, în care nu vor exista competitori, principalul adversar al celui aflat la volan fiind timpul. Diferite misiuni, care presupun livrarea anumitor pachete sau persoane, înspăimântarea unor pasageri, urmărirea unor alte mașini, sau traversarea orașului, se vor desfășura contra cronometru. Lucru care ne duce oarecum cu gândul la *Driver*, pe care pasionații din

redacție îl consideră cel mai bun din branșă. Sper că performanțele pe care *Crazy Taxi* le va realiza să se apropie cât mai mult de cele ale jocului mai sus amintit, și vom avea ocazia să mai schimbăm și noi peisajul și mașina. Cu peisajul ar fi ceva probleme, deoarece este vorba despre San Francisco, cu care ne-am obișnuit deja în *Driver*. Dar cei de la Sega, băieți cu cap, au făcut o șmecherie care să le asigure și ceva fonduri în plus, și să diversifice și feeling-ul din timpul jocului. Au introdus ceva reclame ascunsă sau neascunsă (este treaba lor), și astfel vom avea ocazia să luăm la cunoștință cam pe unde se află Pizza Hut sau Kentucky Friend Chicken sau chiar magazinul de prezentare Levi's, asta în cazul în care ne interesează. Și ar trebui să ne intereseze, pentru că avem de livrat marfă sau de dus clienți la astfel de magazine, și nimic în afară de panoul firmei respective nu ne ajută să găsim locația respectivă. Atenția distributivă este o calitate de bază a unui șofer bine pregătit, nu? Comerciaul jocul, poate unul dintre cele mai comerciale, dar personal sper că eventualele fonduri, pe care cei de la Sega le-au obținut, au fost reinvestite pentru a obține o calitate ridicată a acestei producții.



Intersecție

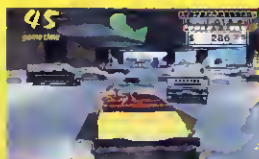
Există mai multe moduri de joc în *Crazy Taxi*. Într-unul dintre acestea vă veți simți exact ca într-un simulator de taximetrie, scopul de bază fiind să adunați cât mai mulți bani. În locul atâtor formalități de pe la inspectoratele de poliție de pe meleagurile noastre natale pentru obținerea unui amărât de atestat cu care mulți își câștigă pâinea, aș fi introdus simulatorul respectiv, și vă dați seama că s-ar fi văzut care știe meserie și care nu. Și poate că nici nu s-ar fi plictisit oamenii așa de tare. Și mediul din joc se potrivește de minune cu ceea ce se întâmplă la noi în meseria asta. Adică, mai pe scurt, nu există nici un fel de reguli pe care șoferii să le respecte (uniformă, conduită sau altceva). Nici măcar regulile de circulație nu mai stau în picioare, în cazul în care clientul se grăbește. Poți să treci pe trotare, prin parcuri, prin vitrinele magazinelor, pe oriunde crezi că drumul este mai scurt.

Cel de-al doilea mod de joc

Step on it!

Ceea ce vreau eu să vă spun este că, deși nu prezintă calități de





nici o formă. Mi-ar trebui și mie așa ceva la Dacie.

Ultima linie dreaptă

Ar mai fi de spus despre personajele din joc. Toate, de la Axel, un punk-ist cu părul albastru, până la Gena, care se îmbracă numai în blugi, reprezintă păturile inferioare ale societății. Că doar n-o să facă un director de firmă taximetrie! În schimb, clienții aparțin unei game mult mai largi de grupuri sociale. Singura caracteristică pe care o au în comun este o cifră deasupra capului lor, care indică valoarea pe care o vei încasa în cazul în care vei accepta cursa respectivă. Culoarea acestei cifre indică distanța la care se află destinația pasagerului respectiv.

Ce să vă mai spun eu? Sub aspect grafic, *Crazy Taxi* arată bine, iar cei de la Sega ne promit că jocul va rula cursiv și pe sistemele mai puțin performante. Așa că nu vă mai rămâne decât să vă faceți rost de aparate de taxat în regulă, să nu cumva să vă prindă oameni legii.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Sega
Distribuitor: Sega
Data apariției: primăvara anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth

Iată-ne în timpul celui de-al doilea Război Mondial, la câteva mii de metri altitudine.

Dacă suntem nevoiți să zburăm la mare înălțime și dacă trebuie ca din când în când să facem bum-bum, ca orice băiat rău, măcar să o facem cum trebuie. Adică să nu ne urcăm în ce știu eu ce avioane cu cel mult două locuri, ci să trecem direct la fapte mari, să zburăm cu unul dintre faimoasele bombardiere ale acelor vremuri. Avion serios, care face umbră pământului cu silueta sa masivă. Simulatorul respectiv, pe care ar fi fost normal să vi-l prezinte Mike, profesionistul în materie, poartă numele de *B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth*. Dar cum Mike preferă avioanele mici și rapide, iată că voi încerca eu mai puțin expert în domeniu, să vă aduc în atenție producția celor de la *Wayward Design*. O să vă gâdii la urechi cu unele aspecte care o să vă placă.

Simulator? Nu!

Chiar dacă la prima vedere *B-17 Flying Fortress II: The Mighty*

Eighth pare un simulator de zbor, în realitate este mai mult decât atât. Fiecare post dintr-un asemenea bombardier este bine conturat, și poate fi ocupat de către gamer pe parcursul unei misiuni. Bineînțeles că puteți sta pe locul pilotului, și cei pasionați de această latură a jocului pot profita din plin de aspectul de simulator de zbor al acestui titlu. Dar astfel de simulatoare mai există, nu-i așa? Sunt mai puține însă acelea în care ai și postul mitralierului, omul care trebuie să se „ocupe” de avioanele care încearcă să doboare „fortăreața zburătoare”. Rolul acestuia este extrem de important, asigurând integritatea propriului aparat.

Mai există și „omul cu bombele”, cel care va duce la bun sfârșit obiectivul misiunii - adică eliberarea bombelor deasupra țintelor și nu altundeva. Nu în cele din urmă, poate fi ocupată chiar și poziția radiofonistului de bord, al cărui rol este ceva mai incert. Comunicarea



este extrem de importantă pe parcursul unui atac aerian, dar această ipostază vi se va părea destul de plictisitoare.

Lucrul cel mai îmbucurător este că, pe parcursul unei misiuni, aceste locuri pot fi ocupate pe rând de către același jucător. Cu alte cuvinte, după ce ai decolat cu avionul, treci rapid la mitraliere și dobori două-trei avioane, sari pe locul „bomber-man”-ului și arunci în aer ceva clădiri, că doar așa se cade, treci repede la mitraliere și mai cânji o partitură, două, după care treci cu viteză fulgerătoare la manșă, și

depoi frumos avionul pe pistă. Cât travaliu! Am transpirat tot! Mai ales că fiecare dintre cele patru poziții este caracterizată de o gramădă de butoane, clape și comenzi, care o să-ți sucească și răsucescă mințile în cap.

Doar nu credeți că în avionul real era mai ușor! Întrebați-l pe bunicul, care le-a văzut eventual cu burțile larg deschise deasupra Ploieștiului, sau Brașovului vindând într-un zumzet asurzitor! Și care poate a avut ocazia să discute cu vreunul din piloții avioanelor doborâte atunci de frava noastră apărare antiaeriană.





În ciuda acestui fapt, în joc totul se va termina cu bine. Probabil datorită membrilor echipajului, care forfotesc prin avionul nostru ca într-un autobuz, la oră maximă, dar care sunt realizați într-o grafică de o calitate bună. Ei nu pierd vremea de pomană, ei se ocupă de bunul mers al avionului, ba uneori mai au și timp să discute ea la colț de stradă. De aceea, dacă noi simțim că un anumit individ nu-și face treaba corespunzător, putem să-l trimitem la plimbare, și să ne ocupăm noi cum trebuie de sarcina respectivă, printr-o trecere la perspectiva first-person.

Băieții mei

Dacă am vorbit despre membrii echipajului, trebuie spus că aceștia nu sunt simple personaje lăsate în grija computerului. Fiecare dintre ei va avea un nume, pe care îl vei putea alege chiar tu, va fi caracterizat de anumite însușiri cum ar fi abilitatea, experiența, curajul, și chiar starea sănătății. Odată rănit,

un soldat nu va mai putea continua sarcinile pe care le are de îndeplinit. Ba mai mult, un alt membru al echipajului va trebui să stea permanent cu el rănit, pentru a-i asigura primul ajutor. Misiunea următoare se va desfășura fără cel rănit, care va sta pe vreun pat de spital.

Chiar dacă jocul poartă un nume care ne duce clar cu gândul la un anumit model de aparat de zbor, vor exista misiuni în care cei domici de experiențe noi vor putea zbura cu P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38 Lightning, Messerschmitt Bf-109, Focke-Wulf 190 sau cu renumitele avioane cu reacție Me-262 (bimotor), sau cu Me-163 (spărgătorul de bomber-boxes). O adevărată panoplie de aparate de zbor care au scris istoria celui de-al doilea Război Mondial.

Al-ul celor împotriva cărora vei lupta, este destul de bun, ne promit cei de la Wayward Design, astfel încât luptele aeriene nu numai că nu vor semăna una cu cealaltă, dar vor fi și destul de dificile, și



numai cei mai experimentați vor reuși să termine învingători.

Ar mai trebui spus că, pentru a fi cât mai aproape de realitate, cei de la Wayward Design au modelat peste 200 de ținte reale din Europa acelor vremuri, tot decorul fiind creat după o îndelungă cercetare a unor surse istorice.

Multiplayer-ul este la el acasă, și prin intermediul Internetului sau al unor rețele locale, se pot desfășura adevărate lupte „prictești” între „profesioniștii” aerului. Cred că nu mai rămâne altceva de făcut decât să alegem adevărații profesioniști.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Simulator bombardier
 Producător: Wayward Design
 Distribuitor: Microprose
 Data apariției: vara lui 2000
 Sistem recomandat
 Procesor: P233, 32 MB RAM
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Da

LEVEL



Simon the Sorcerer 3D

Pregătiți-vă spațiu pe hard-uri pentru o nouă versiune Simon the Sorcerer, de data aceasta 3D!

Iată că după apariția lui *Prince of Persia 3D* al celor de la Red Orb, casa britanică de jocuri **Headfirst Productions** dorește să scoată pe piață o versiune 3D a unui joc care îl avea în rolul principal pe *Simon the Sorcerer*. Prima versiune a acestui titlu apărută în anul 1993 a reprezentat un adevărat succes pentru cei de la **Headfirst**. A urmat după aceea în anul 1995 cea de-a doua apariție a acestui joc și... iată-ne acum în anul 2000, moment în care se vorbește despre o versiune 3D a lui *Simon the Sorcerer*.

Dar ce înseamnă, de fapt, 3D? Să însemne oare că acest titlu este

realizat pe un non eugine într-o grafică tridimensională? Este foarte posibil. Tocmai de aceea sunt convins că foarte mulți dintre cei care au jucat versiunea originală *Simon the Sorcerer* sunt curioși să afle cât mai multe lucruri despre această nouă realizare. Cum va fi, ce va fi, ce este nou sau ce este vechi. După umila-mi părere, cred că nu aveți decât două posibilități. Prima variantă ar fi aceea să așteptați până pe la sfârșitul lunii aprilie a acestui an. Hmmm...long time... Sau...atenție, puteți citi acest articol pentru a afla câte ceva despre acest joc până la data apariției.



Poate așa vă mai domoliți curiozitatea. Acestea fiind spuse, cred că ar fi cazul să „intrăm în pâine”.

Amintiri...

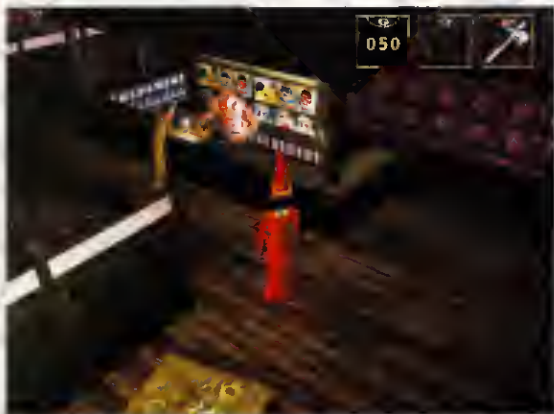
Înainte de a ne avânta „în focal luptei”, cred că ar fi mai bine să scoarmonim în creier și să ne aducem aminte câte ceva despre eroul principal al acestui joc - Simon. Sunt sigur că vă amintiți de acesta. Era un adolescent nebunatic care fusese transportat într-o altă dimensiune de un vrăjitor bun numit Calypso. Dacă în prima versiune *Simon the Sorcerer*, vrăjitorul de care vă vorbeam mai înainte avea nevoie de

ajutorul lui Simon pentru a putea învinge un alt vrăjitor, aflat în slujba răului, numit Sordid, în cea de-a doua parte eroul nostru a trebuit să o salveze pe nepoata lui Calypso, frumoasa Alix, din mâinile aceluiași vrăjitor rău și crud, adică Sordid. Dar ce-a fost, a fost. Acum a sosit timpul să privim înainte căei aventură continuă.

Ei bine,

În viitoarea versiune, 3D bineînțeles, Simon, ajutat de Calypso va trebui să îl împiedice pe același Sordid să ducă la capăt un plan malefic, în urma căruia acesta poate





deveni stăpânul Universului, odată cu trecerea într-un nou mileniu. Astfel că, acțiunea din joc ne va purta, împreună cu Simon, în cele mai bizare și sumbre locuri, unde vom întâlni tot felul de creaturi sau de monștri care mai de care mai stranii. În afară de cele trei personaje cu care ne-am familiarizat din primele două apariții ale jocului, vom mai putea face cunoștință cu altele noi pe care nu le-am mai întâlnit până acum: Swampy the Swampling, o războinică numită Melissa Leg, Golem, nașa lui Simon sau Runt, unul dintre acoliții lui Sordid.

Spre deosebire de realizările anterioare, care erau axate în special pe lupte între Simon și cei care îl serveau pe Sordid, de data aceasta pe lângă mușchi va trebui să facem uz și de „puțințică” materie ocrușie. Asta înseamnă că o să explorăm diverse locuri, o să stăm de vorbă cu cei pe care îi întâlnim și o să rezolvăm diferite puzzle-uri. Pentru că tot vorbeam de „cei pe care îi întâlnim”, vreau să vă mai spun că

există peste 60 de NPC-uri (non-player characters) cu care va trebui să stăm de vorbă pentru a putea afla cât mai multe informații, care ne vor ajuta să ne îndeplinim misiunea. Tocmai de aceea cei de la Headfirst Productions speră ca noua lor realizare să atragă pe lângă fanii jocurilor de aventură și alți gameri care preferă RPG-urile sau quest-urile.

Simon the Sorcerer 3D este construit pe engine-ul NDL's NetImmerse, care a fost folosit și în cazul lui *Prince of Persia 3D*. Însă echipa de specialiști de la Headfirst a făcut câteva modificări, acest engine devenind ceva mai flexibil, permițând totodată o rulare mai fluidă a evenimentelor care se succed pe parcursul jocului. Astfel că, pentru a putea juca *Simon the Sorcerer 3D*, avem nevoie de un calculator performant care să fie dotat și cu o placă 3D. Engine-ul suportă și un sunet tridimensional, ba mai mult pentru a putea rezolva unul sau două puzzle-uri vom avea nevoie de o placă de sunet 3D.



Mda...altceva?

Interesant este faptul că există mai multe metode prin care putem să terminăm *Simon the Sorcerer 3D*. Asta pentru că finalul jocului depinde de modul în care acționăm sau de deciziile pe care le luăm. În niciun moment al jocului nu ne vom simți constrânși să o luăm într-o anumită direcție sau să urmăm un plan care ni se impune. Dimpotrivă. Întreaga strategie o stabilim

ceva interesant, fiecare va acționa în alt mod și fiecare va ajunge la aceeași soluție și anume că *Simon the Sorcerer 3D* nu este doar un simplu joc de aventură, ci un joc complex, care aduce foarte multe lucruri noi și care cu siguranță va fi pe placul multor gameri amatori de aventură. Până la apariția noului titlu nu ne rămâne decât să... așteptăm. Clepsidra lucrează...

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Adventure
Producător: Headfirst Productions
Distribuitor: Hasbro Interactive
Data apariției: aprilie 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

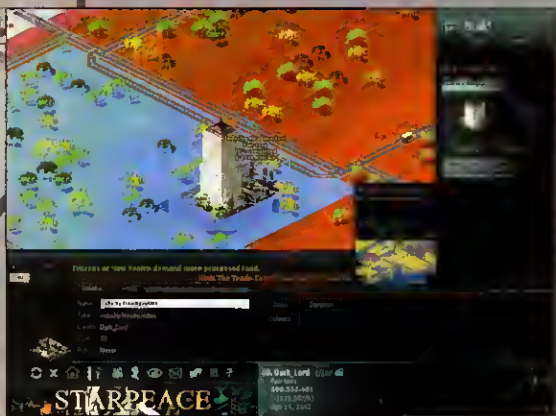
LEVEL

singuri și o putem schimba fără nici o problemă pe parcurs. Chiar și după ce vom termina o dată de jucat până la capăt nu ne vom plictisi dacă mai jucăm încă o dată *Simon the Sorcerer 3D*, pentru că a doua oară poate fi cu totul altfel.

Această libertate de mișcare sau mai bine spus libertate de gândire, face ca noua realizare a celor de la Headfirst Productions să poată fi jucată de o mare categorie de gameri, de la cei mai mici până la veteranii jocurilor pe calculator. Fiecare dintre aceștia va găsi

StarPeace: Parallel Domain

Aventuri într-o lume paralelă... amintiri de neuitat...



Oceanus Entertainment este un nume care nu spune mai nimic publicului larg. Nici nu trebuie să vă mire, nu aveai cum să auziți de această firmă până acum de vreme ce primul lor joc de-abia acum se află în beta test. Producătorii au cedat până la urmă insistențelor mele și mi-au oferit un cont pentru *StarPeace*. De ce un cont? Fiindcă *StarPeace* este un masiv joc on-line.

În ultimul timp tot mai multe companii au început să promoveze

și să producă jocuri on-line. *Everquest* și *Asheron's Call* sunt deja binecunoscute și apreciate. Microsoft deja se pregătește să lanseze un al doilea proiect on-line, *Alliance*, iar rușii de la *Akella* mai au puțin de lucru la al lor *Sea Dogs*. Până acum mai toate jocurile on-line au fost fie rpg-uri, fie de acțiune fie strategii în timp real. Oceanus Entertainment introduce un nou gen în această imensă lume virtuală; este vorba de city builder și econo-

mic management. După cum știm, cam toate city builder-urile apărute până acum au fost experiențe solitare (*Sim City*, *Caesar*), nici măcar multiplayer nu aveau. Cu atât mai mult *StarPeace* are toate șansele să atragă atenția și cine știe chiar să urce cât mai sus în toate clasamentele.

Un viitor strălucitor

Toată acțiunea se petrece într-un viitor foarte apropiat, mult mai apropiat decât speram noi. Suprapopularea planetei ca și defrișările masive i-au fost fatale. Planeta verde pe care o știm noi nu mai există, întinderile aride și fără viață domină acum. Mizeria, foametea și sărăcia conduc lumea. Războaiele țărilor din lumea a treia amenință să cuprindă și statele mai dezvoltate. În acest moment de criză IFEL (International Fundation for Extraterrestrial Life) vine cu soluția salvatoare, proiectul Parallel Domain. Nimeni nu știe cum au reușit ei să pună mâna pe aceste portale mistериоase, dar nu mai este timp pentru întrebări. Cu ajutorul acestor porți interdimensionale oamenii pot coloniza lumi îndepărtate scăpând

astfel de moartea sigură la care erau condamnați. Cei aleși, în urma unor criterii foarte dure, vor primi viza de investitor care le dă dreptul la suma de 1 milion de dolari, dar cu obligația de a fonda și dezvolta o companie de succes într-una din aceste lumi. E adevărat acum, în beta test nu există decât una singură (Zyrane), dar mai încolo se vor înmulți cu siguranță.

De la sapă la condei

Dacă se va întâmpla vreodată să mă întrebe cineva care a fost cel mai complex joc pe care am avut ocazia să-l joc răspunsul meu va fi mai mult ca sigur: *StarPeace*. Acest joc nu este un city-builder clasic, deși la prima vedere așa lasă impresia, este pur și simplu un simulator al societății umane.

Revenind la ale noastre, cu cei 1 milion de verzișori în buzunar te trezești pe o planetă necunoscută însă extrem de populată unde vei pune bazele afacerii tale. Primul pas este construirea unui sediu central după care începe munca de cercetare. Dacă la început va trebui să suporti în totalitate costurile de cer-





etare cu timpul vei putea atrage tot felul de subvenții. Sediul central este foarte important, aici fiind situate laboratoarele. Veți constata la început, poate un pic surprinși, că există mai multe feluri de „head-quarter”-uri. Acest lucru se datorează

veți rămâne șocat cât de stufos este. Fiecare ramură în parte se despică, se desparte ajungând să cercetezi zeci de variabile. Normal că nu vei reuși să le faci pe toate. De aceea e bine să te axezi de la început pe o anumită ramură și să te ții de ea. În



crează diversității mari de activități pe care le vei întreprinde. Va exista un sediu pentru camera de comerț, unul pentru camera de industrie și așa mai departe. În fiecare din aceste sedii se vor desfășura cercetări strict legate de domeniul de care aparțin. Odată primele tehnologii descoperite e momentul să te apuci de treabă, mai precis de construit. Clădirile nu pot fi construite așa oriunde (cum cum eram noi obișnuiți din *SimCity*), trebuie respectate totuși niște norme și din această cauză zonele pe care se poate clădi au un cod de culori. Pentru a putea construi undeva clădirea ta trebuie să aibă culoarea zonei respective.

În momentul în care te apuci să cercetezi, iar mai târziu când construiești, trebuie să-ți fie deja clar drumul pe care vrei să-l apuci. Când vei accesa meniul de știință

SimCity erai un fel de Dumnezeu te ocupai de toți și de toate. În *Star Wars* ești doar unul din miile de afaceriști. Nu vei reuși niciodată să acoperi cu succes toate domeniile.



Și acesta este încă unul din motivele pentru care e bine să încerci doar pe unul eventual două. Ți-ai ales agricultura și industria alimentară atunci ocupă-te numai de ferme și alimentare. Dar chiar și în agricultură te poți decide să nu acoperi întreaga ramură. De la ferme produsele trec printr-o serie de transformări până ajung pâinea și cârnații de pe masa cetățeanului. Tu poți fi doar o mică verigă din acest lanț, poți să te ocupi exclusiv de ferme sau de abatoare sau de întregul lanț. Depinde doar de tine și de cât de istet și curajos ești. Produsele rezultate în urma activității prestate pot fi distribuite către depozitele și magazinele proprii cât și vândute celorlalți jucători. Cererea și oferta va depinde enorm de mult de preț și de calitate. Dacă asupra prețului poți acționa direct schimbându-l după pofta inimii, calitatea produselor va fi strâns legată de nivelul tehnologic la care ai ajuns și de calitatea materiilor prime folosite.

Într-un mediu afacerist atât de animat, comunicarea este un factor important. Poți lua legătura cu ju-

cătorii oricând printr-un sistem de chat, iar dacă nu sunt on-line atunci ai la dispoziție un e-mail. Problema la acest joc ar fi momentul în care te decizi să revii în lumea reală, fiindcă acolo pe Zyrane activitatea continuă și fără tine. De aceea e bine să-și asiguri clienții pentru produse pentru a nu avea surpriza la reîntoarcere să găsești o companie falimentară. Chiar dacă tu nu ești on-line compania ta va continua să producă și, dacă i-ai desemnat și niște clienți, să vândă.

Credeți că povestea se termină aici? Neah... Dacă vă țin buzurarele și mușchii, puteți candida pentru primăria unuia dintre orașele de pe planetă (v-am spus că sunt mai multe orașe în care poți construi simultan?). Iar dacă vă mai spun că la un moment dat veți putea începe ceva afaceri și prin lumea interlopă credeți că v-am trezit interesul? Și să nu uitați, că doar suntem pe altă planetă, există riscul aparițiilor unor ființe mai... neobișnuite, cu influențe neobișnuite. O poveste fără sfârșit...

Claude

Date tehnice

Gen: On-line Strategy
Producător: Oceanus Entertainment
Distribuitoare: Oceanus Entertainment
Data apariției: neanunțată
Sistem recomandat:
Procesor: P166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Nu
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Iată că simpatica Lara Croft se întoarce pe monitoarele noastre, mai hotărâtă ca niciodată să nu-și dezamăgească fanii.

Si după cum se prezintă acest nou episod al seriei mult-îndrăgite de către gameri, acest lucru nu se va întâmpla cu siguranță, calitatea acestui titlu fiind un aspect pentru care cei de la Eidos Interactive merită felicitări. Deși titlul complet al jocului este *Tomb Raider 4: The Last Revelation*, nu cred că există motive de îngrijorare. Și dacă printr-o întâmplare, producătorilor le-a trecut prin cap să oprească aici aventurile celebrei eroine, sper ca succesul, pe care sunt sigur că acest ultim titlu din serie îl va înregistra, să le schimbe intențiile. Dacă de la joc la joc, au reușit să îmbunătățească vizibil calitatea, nu văd absolut nici un motiv pentru care ar trebui să se oprească. Dar mai bine îi lăsăm pe producători cu treburile lor, și să ne ocupăm de titlul în cauză.

Încurcături

Egipt. O țară plină de mistere. Un loc ce ascunde atâtea taine, încât

cei mai mari arheologi și aventurieri vin aici să exploreze chiar și cel mai mic colțșor încărcat de istorie. Totul, de la piramide până la nisipurile Saharei, este plin de semnificații. Mormintele vechilor faraoni... Morminte... Mormânt... Tomb. Tomb Raider. Hopa! Frână! Fraților, voi ați încercat vreodată să traduceți în limba noastră înbinarea asta de cuvinte? Încă de când jucam primul titlu al acestei serii, pe un 486 din care au rămas doar amintirile, într-o rezoluție ce jignea ochiul oricărui gamer, mă întrebam plin de nedumerire de unde vine acest titlu. Și chiar dacă astăzi am reușit să fac o traducere cu dicționarul în mână, nu prea înțeleg ce legătură are cu simpatica Lara Croft. Oriunde, ceea ce este cert este că dintr-un loc atât de misterios, plin de pericole și capcane, nu putea lipsi tocmă eroina noastră. Așa că iat-o pe Lara în Egipt. Și pentru că cei de la Eidos Interactive au fost întotdeauna plini de imaginație când

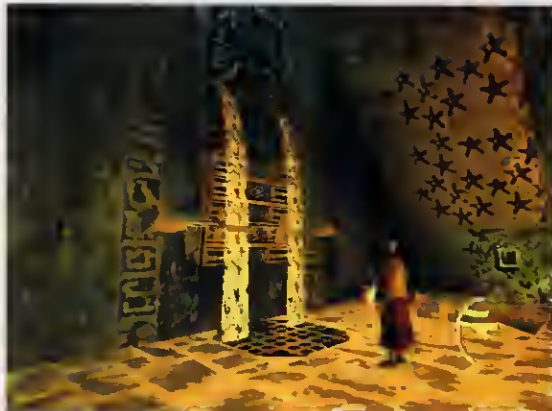
au creat poveștile aflate la baza jocurilor, și tot ne aflăm în prag de mileniu, și se vorbește tot mai mult de alinierea planetelor și de posibilele efecte ale unui astfel de eveniment, iată că și în *Last Revelation* se va întâmpla acest lucru. Și tocmai de aceea, misiunea Larei este de a împiedica profetia care spune că sfârșitul omenirii este aproape. Dacă va reuși acest lucru, și mai ales cum o va face, depinde numai de voi. Cert este că, în această încercare, piedicile nu vor veni numai din partea naturii sau a spiritelor rele, ci și din partea a diversii oameni rău intenționați.

Arată bine!

Last Revelation este construit pe un engine mult îmbunătățit. Astfel, acțiunea jocului este presărată cu o mulțime de secvențe cinematice care ne ajută să înțelegem mai bine etapele și misiunile prin care trebuie să treacă eroina noastră. Îmbunătățirile față de versiunea

precedentă sunt evidente încă de la începutul jocului. Chiar și tutorialul cu care toate titlurile din serie ne-au obișnuit îmbracă de această dată o formă cu totul specială. O vom vedea pe Lara în tinerețile sale, cu două codițe, urmând sfaturile unui om mai în vârstă, care va apărea și pe parcursul jocului, dar despre care nu am reușit să aflăm mare lucru. Pe lângă faptul că acest tutorial este extrem de complex și parcurge toate mișcărilor și acțiunile necesare unei cât mai bune deplasări a personajului, el nu poate fi evitat. Este obligatoriu, lucru care se datorează în mare parte și interacțiunii ulterioare cu bărbatul respectiv.

A mai fost modificat destul de mult și inventarul eroinei noastre. Chiar dacă vom întâlni în continuare medi-kit-urile devenite tradiționale, vom avea și posibilitatea de a combina diverse obiecte aflate în inventar, pe care le vom folosi doar mai târziu. De asemenea, vom putea combina armele din dotare





cu diverse accesorii care le vor face mai precise (lunete sau sisteme de ochire cu laser), sau vom avea la dispoziție obiecte noi, care în unele situații își vor dovedi utilitatea (busola sau binoculul).

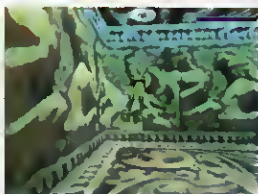
Mult îmbunătățit este aspectul grafic al jocului, care merită o notă mare. Personal i-aș acorda între nouă și zece, mai ales după ce am urmărit jocul rulând și pe un sistem care era dotat cu o placă grafică cu doar 2 MB. Calitatea imaginii precum și cursivitatea nu au avut prea mult de suferit în comparație cu un sistem dotat cu o placă grafică 3D. Dar nu se termină aici. Pe lângă sunete, care au suferit și ele transformări importante, s-a mai umblat de către producători și la AI-ul personajelor negative, care totuși nu pot face față unei tipe plină de nerv cum e Lara Croft. Ca și în Tomb Raider 2 sau 3, poți călători cu diverse vehicule. Cea mai interesantă experiență pe care am trăit-o a fost în momentul în care, conducând un jeep, am făcut o cursă nebună cu un alt vehicul, care încerca să mă scoată de pe drum. Vă dați seama că persoana din dreapta mea, pe numele său Wild

Snake, care moare după simulatoare auto, a fost înnebunit când a văzut așa ceva. O cursă în care nu a contat viteza sau mașina, ci doar îndemânarea.

Chiar foarte bine!

Privit în ansamblu, *Last Revelation* este un joc tare, în care scenele de acțiune se îmbină cu cele în care mintea trebuie pusă la încercare, în care vei avea de luptat cu diverse personaje negative sau cu animalele sălbatice, în care personajul tău poate muri în orice clipă înecat, împușcat, mușcat de un scorpion sau de un alt animal sălbatic, sau zdrobit de stânci. Un titlu care ne demonstrează că, deși seria Tomb Raider a ajuns la cel de-al patrulea membru, ține pasul cu alte producții de același gen, și chiar se situează în top, și care prin succesul pe care cred că îl va avea în rândul gamerilor de pretutindeni, sper că îi va determina pe cei de la Eidos Interactive să ia în calcul pentru viitorul apropiat un nou episod al acestei serii, cu cifra 5 în coadă.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Third-person action
 Producător: Core-Design
 Distribuitor: Eidos-Interactive
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
 Sistem recomandat: PII, 233MHz,
 32 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 3Dfx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 19/20
 Sunet: 14/15
 Gameplay: 25/30
 Feeling: 18/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 9/10

LEVEL 89

AZTEC



Blestemul lovește în inima Orașului de Aur

La începutul secolului al XIV-lea, viața triburilor toltece s-a schimbat subit. Nu cred că vom ști vreodată ce s-a întâmplat, ce a determinat sute și mii de oameni să-și părăsească locuințele, locurile natale pentru a se duce undeva în munți, într-o depresiune mlăștinoasă la aproape 2500 de metri pentru a construi un nou oraș. Legenda spune că această migrație s-a produs în urma unei profeții. Acolo unde un condor se va așeza pe un cactus este locul unde trebuie construit noul oraș. Pe la sfârșitul anului 1325, orașul Tenochtitlan a fost terminat devenind inima Imperiului Aztec. Legenda construirii orașului constituie uvertura unei noi opere compuse pentru noi de francizee de la **Cryo Interactive**. Istoria aztecilor a fost pe cât de tumultuoasă pe atât de scurtă. Un destin mult prea crud a curmat din fașă poate una dintre cele mai fascinante civilizații. Aztec ne va teleporta în mijlocul acestei civilizații aflate la apogeu, mai înfloritoare ca niciodată, condusă cu multă înțelepciune de împăratul Moctezuma.

Mărul discordiei

Forța militară a imperiului aztec era recunoscută în rândurile popoarelor amerindiene, dovadă stând nenumăratele provincii cucerite. Foștii conducători ai acestor ținuturi, dacă nu erau exterminați, continuau să guverneze, dar cu condiția de a plăti tributuri grele împăratului. Nu toți erau însă mulțumiți de acest statut și uneori complotau în încercarea de a-l dețrona pe împărat și a-și recupera avuțiile și titlurile pierdute. Nici Moctezuma, împăratul nostru, nu a scăpat de grija conspiratorilor, care, profitând de o molimă neobișnuită ce s-a abătut asupra populației, încearcă să-l denigreze și să-l alunge de pe tron.

Coapil (Șarpele eel Mic) era un tânăr vânător, preocupat să aducă porția de hrană zilnică pentru familia sa. În timpul uneia dintre escapadele sale prin pădurea de lângă sat asistă la uciderea unui nobil. Și cum un necaz nu vine singur, s-a trezit cu acuzația de crimă pe cap, părinții lui au fost luați prizonieri, iar el însuși este vânat mai acerb decât un jaguar turbat. Singurul mod de a scăpa de judecata sumară care i se pregătește și de întâlnirea amicală cu jaguarul imperial este de a-și dovedi nevinovăția. Înarmat cu un medalion ciudat primit cadou de la nobilul ucis și cu numele unui poet pe care buzele muribundului au mai apucat să-l rostească se îndreaptă plin de speranță către marea capitală aztecă, Tenochtitlan.

Nu te supăra frate

De fiecare dată când joc ceva produs de **Cryo Interactive**, nu se poate să nu rămân înmărmurit în fața graficii excepționale cu care programatorii, graficienii și designerii francezi își înzestrează operele. Am spus-o de fiecare dată și susțin cu tărie: sunt cei mai buni la acest capitol. Engine-ul Omni 3D își demonstrează din nou calitățile. Probabil vă amintiți holodeck-urile



în care Picard și ai lui se retrăgeau într-o lume virtuală de fiecare dată când doreau să evadeze din realitate. Aztec este un holodeck. Odată intrat în joc ești absorbit în totalitate, te rupi complet de realitate. Vremurile quest-urilor 2D în care ne vedeam croul plimbându-se din cameră în cameră au apus demult, perspectiva first-person adoptată de acest gen a prins la public, poate și datorită sentimentului de imersiune pe care ți-l conferă. Având un susținător foarte puternic în grafică, producătorii au introdus un al doilea mod de „joc”. Este vorba de „exploration” în care vei putea să te



plimbi nestingherit prin capitala aztecă sau restul locațiilor admirând arhitectura, cultura și viața acestui popor extraordinar. Dacă, în schimb, ai optat să intri în pielea tânărului nostru erou, vei fi nevoit să-ți mai temperezi impulsurile artistice și să te concentrezi pe acțiune și pe rezolvarea puzzle-urilor. Acestea nu sunt foarte complexe, astfel încât neuronii să nu fie supuși la suprasarcini dar sunt logice și bine gândite. Cu toate acestea se poate întâmpla să nu vedeți soluția deși vă scoate ochii cu prăjina personală a lui Bubka. În acest caz vă va ajuta tocmai Șarpele cel Mic sau mai precis creierașul său care printr-un monolog foarte sugestiv vă va oferi câteva indicii. Puzzle-urile sunt diverse necesitând atât inteligență, memorie, logică, îndemănare, spontaneitate și nu în ultimul rând spirit de observație. Și ca să închei acest capitol vreau să declar națiunii întregi că am reușit, cu această ocazie, să aflu adevăratele rădăcini ale binecunoscutului joc „Nu Te Supăra Frate”.

Deși instrumentele lor muzicale erau rudimentare, ceva tobe, cochilii de scoici și semințe uscate legate în jurul mâinilor și picioarelor, aztecii au creat muzică. În cazul în care nu mă credeți, puteți asculta câteva piese re prelucrate în Aztec, chiar dacă nu s-au mai folosit instrumentele originale, diferențe nu par să existe. Fondul sonor este completat de sunetele ambientale (păsările, vânt, murmurul mulțimii) astfel încât feeling-ul de apartenență



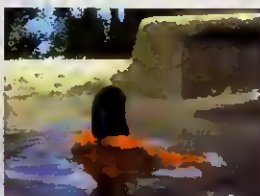
să fie amplificat. Dialogurile sunt susținute vocal, fiecare personaj fiind înzestrat cu voce proprie și ca un plus animația facială se potrivește cu ceea ce rostește.

Epilog

Aztecii, deși au avut o istorie foarte scurtă (curmată în mod tragic pe la 1500 și ceva), au fost un popor foarte avansat după cum veți și vedea singuri dacă vă hotărâți să parcurgeți acest joc. Sau mai bine spus această enciclopedie. Fiindcă Aztec este o adevărată enciclopedie a civilizației aztece. Toate obiectele, personajele, modurile cu care interacționezi au și o scurtă descriere, un adevărat tezaur de cunoștințe. Aztec este un nou joc al seriei de quest-uri culte pe care Cryo Interactive a inaugurat-o cu ceva ani în urmă cu Versailles și Egypt.

Ca de obicei, quest-urile, chiar dacă sunt jocuri excepționale, suferă din cauza lipsei rejucabilității și nici Aztec nu scapă de acest flagel. Cu toate acestea nu trebuie să lipsească din colecția nici unui jucător, mai ales că producțiile acestui gen sunt din ce în ce mai rare și mai prețioase.

Claudio



Date tehnice

Gen: Quest
Producător: France Telecom
Multimedia
Distribuitoare: Cryo Interactive
Sistem recomandat: P 200MHz,
 32 MB RAM, MMX, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 20/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 27/30
Feeling: 20/20
Storyline: 04/05
Impresie: 9/10

LEVEL 93

Theocracy

Teocrație - formă de guvernământ caracteristică lumii antice, în care autoritatea, considerată ca emanând de la divinitate, este exercitată de preoți.

Începutul anilor '90 a însemnat un adevărat boom al jocurilor pe calculator. A fost perioada în care cele mai originale și mai trăznite idei luau viață pe monitoare VGA sau chiar SVGA. Atunci a apărut un *Civilization*, un *Master of Orion*, un *Wolfenstein*, un *Doom*, un *LHX*, un *Harpoon*, un *Warcraft* și multe-multe altele. Anii următori au însemnat doar o continuă goană contra cronometru (dopați din plin de către producătorii de hardware) de a reproduce aceleași idei la infinit dar cu haine noi, de sărbătoare. Problema este că ne-am cam plictisit să vedem aceleași lucruri iar și iar, singurele îmbunătățiri fiind la capitolul grafică, sunct, armament, etc. Din când în când, câte o firmă micuță și obscură, încearcă (și de cele mai multe ori reușește) să rupă gura târgului cu cât un produs absolut fantastic din toate punctele de vedere. Aceași tendință o au și vecinii noștri maghiari de la **Philos Labs**. Jocul lor, intitulat sugestiv, *Theocracy* este primul dintr-o serie (următorul fiind *Democracy*) de

strategii real-time. Chiar dacă la prima vedere am avut o senzație ciudată de deja-vu (jucasem *Aztec* și *Age of Empires* înainte), încet și cu răbdare am descoperit cât de departe eram de adevăr.

În cântarea lui Quatzecoatl

Marile civilizații amerindiene au lipsit (din păcate) până acum de pe lista de subiecte a producătorilor de jocuri. Nu știu cum se face, dar numărul acesta avem două jocuri care se desfășoară în decorul impresionant al Imperiului Aztec, ca și cum casele de jocuri ar dori să-și spele păcatele.

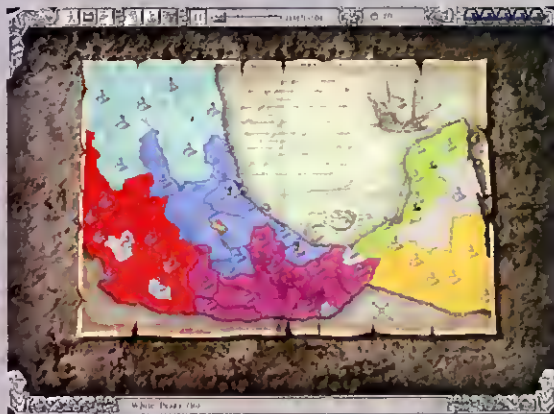
Primul subiect pe care doresc să-l aduc în atenția voastră este grafică. Este sublimă. De altfel nu trebuie să ne mire, unguirii au avut întotdeauna un spirit artistic dezvoltat (vă mai aduceți aminte *Imperium Galactica* și *Reunion*?). O asemenea bogăție de detalii nu am mai văzut de mult timp într-un RTS. Începând de la vestimentația personajelor (poți deosebi oamenii între ei foarte ușor) la designul clădirilor și al mediului natural. Nota zece la capitolul animație. Păsări aparținând mai multor regnuri își etalează coloritul penelor, animale sălbatice colindă pădurile, unii copaci au chiar stupi în jurul cărora roiesc albine. Satul este foarte activ, sclavii și muncitorii mișună de colorato văzându-și de treabă, singurul care lasă impresia că șomează fiind guvernatorul (dar el are alte atribuțiuni). *Theocracy* este unul din puținele jocuri în care contează ceea ce cară sclavul. Întotdeauna cantitatea și poziția în care este cărat

depinde de produs. Știuleții de porumb vor fi duși pe brațe, în timp ce legătura de lemn va fi cărată în spate și multe alte exemple de acest gen. Când construiești ceva îți poți vedea oamenii la muncă, unii cărând materialele, alții zugrăvind, alții fixând acoperișul.

Economia

Theocracy, spre deosebire de *Age of Empires*, nu te trece printr-o serie de misiuni (cu grad de dificultate crescând), în schimb îți oferă o provincie, pe care trebuie să o guvernezi. După ce ți-ai clădit o armată acceptabilă poți porni în cucerirea provinciilor vecine. Care și cum, vom discuta un pic mai târziu. Să guvernezi o provincie nu e tocmai ușor și aici te va ajuta enorm guvernatorul, care, în urma indicațiilor tale, va organiza forța de muncă, formată din sclavi și meseriași (sclavi școliți). Fiecare clădire acceptă un anumit număr de oameni și dacă pot funcționa fără specialiști (chiar dacă au un randament

scăzut), fără sclavi economia va muri. Sclavii se obțin în două moduri, procreere pe cale naturală și prin capturarea soldaților inamici.





Eh... dacă producția în sine am văzut prin ce ape se scaldă, nu trebuie uitat un alt element de bază al economiei: comerțul. În primul rând va trebui să construiești caravane de lame (nu d-alea de bărbierit), cu ajutorul cărora veți transporta marfă între provincii (fie ele ale tale, fie ale unui partener). Moneda internațională nu este aurul așa cum ne-am obișnuit, ci bijuteriile. Cum unele resurse se pot găsi numai în anumite provincii care la rândul lor unele sunt mai productive, altele nu, transportul de resurse capătă o importanță deosebită. Odată stăpânite toate aceste „mici amănunte”, imperiul tău va crește în putere, va putea susține o armată mai puternică cu care vom începe campaniile de cucerire.

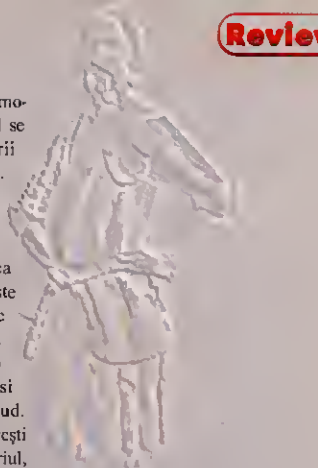
Războiul

Dacă până acum s-au întâlnit destul de puține elemente, hai să zicem, inovatoare, în ceea ce privește luptele și strategiile abordate situația se schimbă dramatic. Pentru prima dată a apărut conceptul de mâncare pentru soldați. Atâta timp cât sunt „cazați” într-o provincie proprie ei se vor înfrupta din hambarele acestora, însă atunci când vor pleca spre noi teritorii vor avea nevoie de „pachețelul cu sandwich-uri”. Armata este alcătuită din patru tipuri de unități: soldați regulați (arcași, războinici, sulițași), comandanți, preoți și eroi. Hm... ce parfum de RPG se simte. Păi, normal, de vreme ce eroii sunt soldați cu calități deosebite, de care trebuie să ai mare grijă, ei fiind și singurii care se pot echipa cu artefacte. După cum spunc și definiția, teocrația este un stat al preoților, și pe drept cuvânt. Să vezi ce luptători formidabili devin acești popi atunci

când își descătușează forțele magice. Comandanții, chiar dacă sunt niște luptători slabi, sunt deosebit de utili de vreme ce pot ține sub control un număr foarte mare de soldați. Absolut toate unitățile câștigă experiență în luptă (până la un punct maxim), veteranii fiind războinici extrem de eficace și rezistenți.

Însă adevărata plăcere începe în momentul închețării, moment care-i va mulțumi pe absolut toți iubitorii de strategii (fie ele real-time sau turn-based). Poți să o iei de-a dreptul, haotic (sit *Warcraft*) și să hăcuiești tot ce întâlnești sau poți să te calmezi un pic și să folosești strategul din tine. Orice comandant sau erou poate primi un număr (destul de mare) de soldați pe care îi va organiza și conduce în luptă. O armată organizată are mult mai multe șanse de succes, dar atenție dacă liderul moare formația se sparge. Poți organiza astfel regimente întregi, pe care să le arunci în luptă la momentul și în locul potrivit. Relieful și mediul înconjurător influențează masiv strategia, oferind posibilitatea organizării unor ambuscade de mai mare frumusețe. Un regiment aflat în pădure este foarte greu de depistat și de obicei acest lucru se întâmplă de abia atunci când este prea târziu. O tactică extrem de eficace este aceea de a așeza infanteriștii în câmp deschis, iar pe cele două flancuri, ascunși în pădure reziste. De aceea și alegerea locului în care se va desfășura bătălia este foarte importantă. Un alt element ce trebuie reamintit este faptul că nu trebuie să uciți până la ultimul soldat

pentru a câștiga lupta. La un moment dat, copleșit, adversarul se va preda, toți supraviețuitorii transformându-se în sclavi. Aceasta este doar una dintre modalitățile de luptă pe care vei avea ocazia să le încerci, adevărul este că poți încerca aproape orice. Și mai frumos este că atunci când ataci o provincie dinspre est, apoi armata ta va apărea în estul hărții, dacă o ataci dinspre sud, îți vei găsi soldații pe drumul dinspre sud. Dacă unele provincii le cucerești doar pentru a-ți extinde teritoriul, altele în schimb îți vor oferi artefacte, eroi noi, clădiri sau unități noi. De obicei, expedițiile în aceste provincii au tentă de misiuni deoarece la început primești un briefing asupra situației și cu obiectivele care trebuie atinse. Acestea sunt total diferite de „ucide tot ce vezi”, variind de la asasinat până la simpla ocupare a unor clădiri. Astfel de provincii pot fi cucerite în manieră Commandos cu un erou, un scout și eventual o mică escortă sau năvălind cu grosul



vărat devorator de timp. Este un joc de excepție, venit de la o firmă mică și în mod cert va face valvă. Și era să uit tocmai cireașo de pe tort, după ce vei fi cucerit tot ce se putea cuceri, să nu crezi că ai terminat. Fiindcă de acum încolo va trebui să-ți protejezi imperiul de un alt dușman, mult mai feroce și mai nemilos: spaniolii.

Claude



armatei și călcând totul în picioare.

Al-ul jocului, nu-l puteam uita fiindcă este extrem de important, pe de o parte strălucite, dar mai are și scăpări, scuzabile chiar dacă devin frustrante. Dacă tragi cu un arcaș din pădure ucidând o gardă, alarma se va da și îți imediat vei vedea restul gărzilor patrulând zona de unde se presupune că ar fi venit săgeata ucigașă. În același timp, dacă atragi un soldat către regimentul tău de 100 de oameni, acesta, în loc să fugă să bată clopotele va șarja eroid în săgețile arcașilor mei. Lângă o orhide trebuie plantat neapărat și un ciulin.

În ansamblu, însă, jocul este surprinzător de atractiv, un ado-

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: PhilosLabs
Distribuito: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax: 01-2316766
Sistem recomandat: P 233MHz,
64 MB RAM, multiplayer,
DirectX6+, 3dFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 20/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 27/30
Feeling: 19/20
Storyline: 05/05
Impresie: 9/10

LEVEL 94



Downloaded from <http://jib.oxfordjournals.org/> by University of California, Irvine on 04/14/16. For personal use only.



[illegible]

Armas, el el, ndue
muc...

Ten of them are female, with the other four being male. Between 1.5 and 2.5 cm in size, an individual of *C. flaccidus* is 100 times smaller than *Strep. Flocus* bacteria.



la modan a cca uelle: [clicca qui](#)

End

«Cine este? Despre care e vorba?»
«Un spirit, un suflet. Despre
caruia nu ştiu de ce s-a scutrit. Sunt
gândurile, posibilităţile pentru
când eşti în viaţă, dar care devin
ceva în jurul morţii. Este
bunul, răul, singurul în care
par să se afunde, să cadă. Ad-
unul este...»

Übungsleiter: Teamleiter:

[illegible]

Date tehnice

Gcn: 1st person shooter
Producător: Epic MegaGames
Distribuitor: GT Interactive
Sistem recomandat: PII 300MHz,
64 MB RAM, multiplayer.
Joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	30/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Immersie:	9/10

[illegible]

care se întindea la 1000 de metri, înălțime proprie de 100 de metri, aceluși tip de armament pe care îl poartă și în prezent. Cu toate acestea, în momentul prezentării, în anul 1994, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Ce este nou?

În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

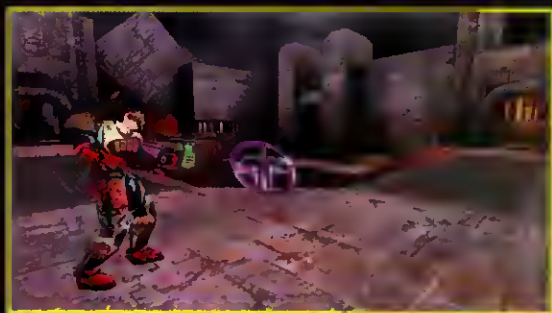
Si pentru că te-ai venit vîrșit de armă...

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.



Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.



Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Orchestrația

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Gata că nu mi-ai lăsat...

Cu toate acestea, în momentul prezentării, proiectul era încă în stadiu de dezvoltare și nu fusese finalizat. În cadrul prezentării, proiectul a fost prezentat în mod oficial de către Armata Română, în cadrul unei prezentări care a avut loc în anul 1994. În prezent, proiectul este în stadiu de dezvoltare și nu a fost finalizat.

Fine

de Sărbători



Date tehnice

Gen: 1st person shooter
Producător: id Software
Distribuitor: Activision
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: PII 300MHz,
64 MB RAM, 3Dfx, multiplayer,
joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 18/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 29/30
Feeling: 17/20
Storyline: 05/05
Immersie: 9/10

LEVEL 91





Keanna are nevoie de voi! La ARME fraților!

Keanor, un tărâm fermecat, plin de magie, mistere și frumuseți necaivăzute este amenințat! Cetățenii din Keanor fug din calca hoardelor, cu speranța că, într-o zi, se va ivi cineva destul

de puternic care să-i readucă Keanor-ului strălucirea și puterea de odinioară. Ceea ce nu știau ei însă, este că Sartor, băiatul regelui din Keanor nu a murit, ci se află undeva într-un sat sub oblăduirea



unui mag și sub identitate falsă. Totuși, forțele malevolente află locul unde este ascuns Sartor și pleacă în urmărirea lui. Aici intri tu în pielea băiatului Sartor, bineînțeles cu misiunea sacră de a distruge răul și a cinsti numele tatălui tău: regle Keanor-ului (tata e de fapt la muncă și nu știe că tu de trei ore nu te-ai mai mișcat din fața monitorului și când o afla...!). Să revin la partea cu scăpatul de băieții răi! Cu ajutorul lui Ghiron, un vrăjitor bătrân și loial forțelor binelui din Keanor, vei pleca să găsești rămășițele gărzii imperiale încă loiale. Vei reuși într-un târziu să refaci orașul-capitală Keanna și să-i redai splendoarea de odinioară. Acum începe ofensiva împotriva lui Borgh, liderul forțelor Răului care, ajutat de mai mulți lorzi lacomi, dorește să te distrugă. De aici încolo, numai luptă... și iarăși luptă... și...

despre tipul misiunilor în *Tzar: The Burden of the Crown*, care sunt în număr de 25 și de o mare diversitate. Există misiunile gen „gașcă mare de soldați de plumb” în care trebuie să vânczi inamicul până la ultimul (destul de stresante – veți vedea mai încolo de ce!), după care avem misiuni de strategie cu timp limitat (trebuie să rezisti două zile până vin întăririle) sau de tipul „sneaky”, cum ar fi misiunea a opta, în care trebuie cu ajutorul unui spion să furi o carte magică! Vei putea construi arme fantastice cu care să distrugi liniile de apărare inamice, sau vei găsi creaturi fantastice (dragoni, djini) care să te ajute în lupta ta pentru pace și democrație (oops... am greșit articolul!).

Impresiile lui Sartor - Țar de Dimineată

Panoplia de personaje este impresionant de bogată, în care toți au niște fețe de te apucă răsul. Există o alternanță zi-noapte, care aduce un plus elementului strategic, noaptea raza de observație fiind mai mică, deci te poți furișca cu

Sabia face legea...

În regatul Keanor! Numai așa vei reuși să învingi forțele Borgh-ului (sună cam din *StarTrek*, nu?!). Dar mai sunt și alte posibilități de a-l învinge, de aceea voi vorbi





anumite unități și îndeplini anumite obiective fără prea mare bătaie de cap.

Catapultele au „area damage”, dar costă foarte multe resurse și au cadența foarte mică.

Poți face selecții de câte unități dorești, dar navele de transport, după upgrade, pot transporta până la 18 unități, deci e nimerit ca o selecție să fie constituită din numărul menționat anterior.

Strategia este la pământ, ...sau sub el?

Resursele sunt de patru tipuri: aur, lemn, mâncare și piatră. Din lemn obții mâncare astfel: faci o fermă și câmpuri în jurul ei pui țărani la muncă și gata ai mâncare la discreție. Repararea clădirilor se face într-un timp foarte scurt și fără să coste resurse, deci, după amita mea părere, dacă pui 10 țărani la un turn de apărare nici o armată din lume nu poate să-l dărâme! Clădirile pot fi construite de mai mulți țărani și într-un timp relativ scurt ceea ce



face dintr-o misiune de tipul „distruge toate clădirile și unitățile adversarului” un adevărat chin. Eu am căutat doi țărani 25 de minute pe hartă și tot construiau câte o clădire de cost minim, ceea ce m-a enervat la culme.

Nu există unități corespunzătoare, de exemplu într-o misiune adversarii au catapulte și tu nu ai,

ceea ce îi oferă un avantaj foarte mare în ceea ce privește raza de atac, iar cu ajutorul sistemului de puncte de experiență unităților le crește foarte puțin caracteristicile principale ceea ce nu îți oferă un avantaj decisiv în luptă. Totuși, chiar dacă nu are nici o legătură (de usturoi sau ceapă) cu partea strategică din Tzar, trebuie să menționez că imaginile din timpul încărcării următorului nivel au un aspect grafic de excepție!

De ce, când există Warcraft?

Aceasta a fost întrebarea unui coleg de-al meu când a văzut că strângem șoarecu' în mână cu niște ochi sticloși, trântiți în monitor!

K'oku

Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Haemimont
 Distribuitor: TalonSoft
 Sistem recomandat: P 166MHz, 32 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
 Sunet: 11/15
 Gameplay: 25/30
 Feeling: 17/20
 Storyline: 03/05
 Impresie: 7/10

LEVEL 80





Crusaders of Might and Magic

Ce poți face cu două mâini dibace, o sabie, un scut, o bardă, câteva vrăji sau...



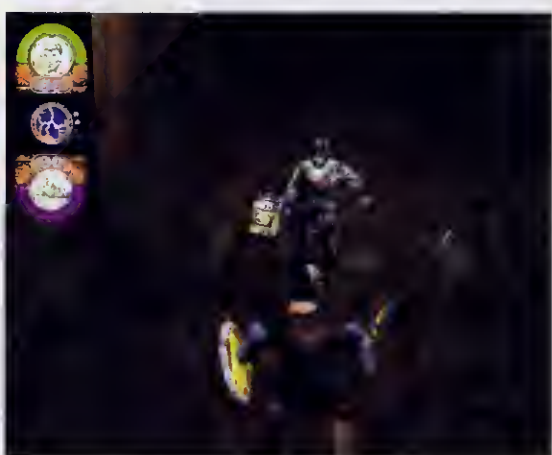
Prima dată când am auzit de *Crusaders of Might and Magic* a fost acum câteva luni, când am citit un articol pe Internet despre acest joc. Apoi, am reușit să îl văd pe calculator atunci când klingonianul nostru de serviciu pe numele lui adevărat K'shu a început să îl joace. Din când în când aruncam o privire pe ecranul monitorului său pentru a vedea ce se mai întâmplă. Prima oară am văzut un tip cu o sabie care alerga

în stânga și în dreapta. A doua oară am văzut un tip cu un scut care alerga în dreapta și în stânga. A treia oară lucrurile au stat cu totul și cu totul altfel pentru că am văzut un tip cu o sabie și un scut care alerga în linie dreaptă. Ceea ce vreau eu să subliniez este faptul că pentru a putea juca *Crusaders* aveți nevoie de o bună condiție fizică pentru că altfel nu o să rezistați sau puteți merge la pas, încet dar sigur. Vorba 'ceea: eu răbdarea trecem marca! Este adevărat că în majoritatea jocurilor de acest gen (vezi *Tomb Rider*, *Heretic II*, *Shadowman* etc.) personajul principal aleargă însă după părerea mea în cazul lui *Crus-*

saders se exagerează în privința acestui aspect.

Despre joc

În *Crusaders of Might and Magic* vom juca rolul unui tânăr luptător numit Drake. Cu mult timp în urmă, pe când acesta nu era decât un copil, satul său a fost „trecut prin foc și sabie” de către Legiunea Îngerilor Decăzuți (Legion of the Fallen), un grup de războinici care fuseseră blestemați de un vrăjitor să se transforme în morți vii și să facă rău celor pe care îi întâlnesc în cale. În urma aceluia masacru toată familia lui Drake precum și prietenii acestuia au fost uciși, el rămânând





singurul supraviețuitor. Singurul gând, care l-a ajutat pe croul nostru să uite de durere și să supraviețuiască încercările grele la care fusese supus, a fost acela de a răzbuna moartea familiei și prietenilor. Astfel că Drake a luptat împotriva Legiunii timp de 20 de ani făcându-și astfel un renume de luptător viteaz și de temut.

Acțiunea jocului începe imediat după momentul în care Drake este luat prizonier de cei din Legiune și aruncat într-una din temnițele acestora. Primul lucru pe care va trebui să îl facem imediat după ce începem jocul este să îl eliberăm pe Ursan căpitanul gărzilor (Captain of the High Guard) care ne va îndruma către Celestia The Enchantress din orașul Citadel. Bineînțeles că pentru a putea ajunge la Citadel va trebui să evadăm din închisoare. Odată ajunși la Citadel, Celestia ne va ruga să îi aducem The Horn of Shattering - un artefact care ne poate ajuta să dăm jos zidurile cetății

Legiunii, pentru a îi putea ataca. În momentul în care acest artefact va ajunge în mâinile lui Celestia, vom fi ridicați la rangul de „crusader” și vom putea porni lupta împotriva celor din Legiune. Dar să nu credeți că este chiar așa de simplu. Adică, ducem The Horn of Shattering la Celestia și... gata treaba. Problemele sunt mult mai complicate. Asta înseamnă că pentru a pune mâna pe artefact va trebui să îl eliberăm pe regele dwarf-ilor care este ținut prizonier de dușmani în mine. După ce îl vom elibera, va trebui să găsim sceptrul pentru că altfel regele nu are nici o autoritate asupra poporului său și tot așa vom alerga în sus și în jos până când vom reuși să îndeplinim toate misiunile care vi se vor încredința.

Punct și de la capăt...

Modul de joc este similar cu cel din *Tomb Rider*, în sensul că vom juca tot dintr-o perspectivă „third-person” la fel ca și în titlul

Cine caută găsește!

Iată câteva obiecte pe care le putem găsi în (prea) lungul nostru periplu din lumea lui Drake vajnicul nostru Crusader of Might and Magic (sau Runner of Night că Magic nu prea!) până în momentul în care vom găsi The Horn of Shattering:

Ring of Quickness (Speed +5) - 600 gp;
Ring of Dragonamer (Resist Fire +25%) - 400 gp;
Blade of the Morning Prayer (Slash-12, Bash-3, Light-10) - 1150 gp;
Shields of Sanctuary (Slash-14%, Bash-14%, Dark-19%) - 1400 gp;
Bande Mail of Reason (Slash-19%, Bash-19%) - 1100 gp;
Hell Star (Slash-5, Bash-10, Fire-10) - 500 gp;
Calder's Pick: (Slash-16, Bash-4, Earth-6) - 600 gp;
Winter's Axe: (Slash-5, Bash-10, Water-10) - 350 gp;
Drujer's Wrathful (Bash - 30) - 1100 gp;
Plate of Elemental Protection (Dark-30%, Light-30% și la celelalte) - 1600 gp;

celor de la Eidos. De fapt, este vorba de un adventure-RPG, în care predomină mai mult parte de aventură. Așa că putem spune că *Crusaders of Might and Magic* este de fapt un adventure & a little bit of RPG. Din nefericire, acțiunea este presărată cu foarte multe porțiuni în care trebuie să alergăm ca bezmeticii. La început totul va fi O.K., însă după vreo două-trei sprinturi o să vă plictisiți de atâtea alergături. Din când în când vom mai întâlni câte un „schelet” cu sabie sau câte un NPC care aleargă disperat prin fața noastră. În ceea ce privește „scheleții”, vă recomand să îi mătărăți fără să mai stați pe gânduri după care adunați banii și „healing potion” pe care aceștia îi au asupra lor. Cu NPC-urile (femei și bărbăți) lucrurile stau puțin altfel, în sensul că mai întâi trebuie să stăm de vorbă cu ei, pentru a „culege” unele informații, după care putem să îi ucidem. Nu de alta, dar și aceștia au ceva gologani asupra lor cu care ne putem cumpăra câte ceva de la „supermarket”.

Prima oară am jucat *Crusaders* pe un Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM și o placă video Voodoo Banshee și a rulat impecabil. Apoi am încercat să îl joc pe alt calculator (Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM și accelerator grafic Voodoo 2) și mergea sacadat. Nu mai vorbesc de faptul că îi lua ceva timp până se încălzește. Eu vă recomand să optați pentru primul sistem pentru a fi siguri că nu veți întâmpina nici o problemă.

Mda... Grafica din *Crusaders of Might and Magic* este (și sunt

foarte indulgent când spun asta) destul de bunicică. Există unele efecte ale vrăjilor mai deosebite că în rest... Interesant este faptul că nu există decât vreo patru texturi în tot jocul. Cel puțin cu doar atâtea am remareat. Astfel că, singura concluzie pe care am putut să o trag este aceea că s-ar mai fi putut lucra la acest capitol. Însă dacă nu avem pâine... mâncăm și cozonac.

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Aventură-RPG
Producător: 3DO
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax: 01-2316766
Sistem recomandat: P 266MHz,
64 MB RAM, joystick,
DirectX6+, 3dFx, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică: 15/20
Sunet: 11/15
Gameplay: 16/30
Feeling: 15/20
Storyline: 4/05
Impresii: 5/10

LEVEL 67



Sid Meier's Antietam!

„Bloodiest Day of America” în ecranizarea uneia dintre cele mai titrate figuri ale istoriei jocurilor

Războiul de secesiune a fost cea mai cumplită conflagrație de care a avut parte, în istoria lui relativ scurtă, poporul american. În acest război și-au pierdut viața 624.000 de americani, în timp ce în toate celelalte războaie la care au participat până acum au suferit pierderi de numai 636.000 de oameni.

Antietam „America's Bloodiest Day” nu și-a primit numele degeaba, 23.000 de oameni și-au pierdut viața într-o singură zi, dintre care jumătate (12.000) numai în primele cinci ore ale dimineții.

Situația nu era tocmai roză pentru unioniști, primele încheștări scoțând la iveală o mulțime de slăbiciuni în rândul uniformelor albastre, în timp ce Confederația demonstra, dacă mai era nevoie, că este un adversar redutabil. First Bull Run și Second Bull Run au introdus în istorie figura legendară a generalului Thomas J. Jackson, în timp ce asediul de șapte zile al Richmond-ului ne arată un Robert E. Lee în plină vervă. Uniunea avea neapărat nevoie de o victorie glorioasă pentru a demonstra Europei (care lua serios în considerare alternativa sprijinirii Confederației) că nu și-a spus încă ultimul cuvânt. În același timp, purtați pe aripi de victoriile obținute până atunci, generalii confederați s-au decis să

mute războiul pe teritoriul uniunii. Pe 17 septembrie 1862 cele două armate conduse de Robert E. Lee (Confederația) și George McLellan (Uniunea) s-au întâlnit din nou lângă Antietam, Maryland. Rezultatul a fost cea mai sângeroasă bătălie încheiată cu victoria armatei uniunii, care, dacă McLellan nu ar fi fost excesiv de rezervat, putea să încheie conturile definitiv cu Robert E. Lee și, cine știe, să scurteze războiul cu cel puțin un an.

Antietam Creek

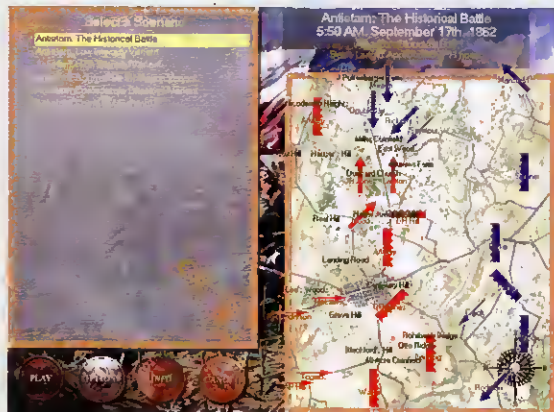
Sid Meier's Antietam! Constatuie partea a doua a unei serii începută cu ani în urmă de către Sid Meier's *Gettysburg!*, cei care au jucat și primul titlu observând cu ușurință prezența aceluiași engine. Grafica și interfața au rămas practic neschimbate singurele retușuri fiind vizibile la capitolul detalii. Și în principal al uniforme. După cum știm (din manualele de istorie) la această bătălie au participat și regimente mai speciale, unități ce purtau uniforme diferite de restul armatei. Reputația unor divizii precum Texas Brigade, Iron Brigade sau Louisiana Tigers era binecunoscută și simpla vedere a uniformelor lor pe câmpul de luptă era suficientă pentru a zdruncina moralul adversarilor. Nu am observat în joc vreun soldațel să tremure



de frică, dar cert este că ne va fi foarte ușor să diferențiem unitățile și armele între ele numai admirându-le uniforme. La Antietam, spre deosebire de Gettysburg, bătălia a durat o singură zi, astfel încât jocul nu va fi structurat pe misiuni, ci va constitui o bătălie imensă dusă de dimineața până seara. Nu v-aș sfătui totuși să luați botezul focului direct în campanie. Sid Meier's Antietam! are bătălia împărțită, totuși, în scenarii, mai mici sau mai mari, care pot fi încercate separat, dar contra cronometru. Odată aceste parcurse, nici tutorialul nu este de neglijat, poți încerca să culegi epoleți și eventual lauri generalului Robert E. Lee sau cele ale lui McLellan.

Scenariile sau campania, în funcție de opțiunea fiecăruia, încep toate la fel, cu o scurtă prezentare a situației de pe front, punându-se accentul pe brigăzile mai speciale și pe pozițiile ce trebuie cucerite sau menținute cu orice preț. După care ceasul începe să ticăie, ca la examen, iar tu trebuie să aplici tot ce ai învățat până atunci. Dacă nu ți-ai făcut temele la sfârșitul lupiei când se vor afișa rezultatele, vei avea neplăcerea să vezi că ești sub linie.

Terenul de luptă s-a îmbogățit de la Gettysburg încoace, au apărut ceva mai multe variabile ce trebuie luate în calcul (lanuri de porumb, poduri etc.), bine măcar că au uitat să bage și viteza vântului, altfel cine





știe cum foloseam artileria. Obiectivele care trebuie menținute/cucerite sunt diverse: poduri, ferme, păduri, dealuri, nelipsind nici Antietam Creek care a jucat un rol atât de important în această bătălie.

Generalul și țărâna

Mulți vor fi probabil nemulțumiți de grafica, aparent depășită, a jocului. Însă ei nu văd avantajele unui engine grafic mai puțin încărcat. Aceasta presupune o acțiune mult mai fluidă, fără întreruperi, factor ce poate determina într-un mod decisiv rezultatul final al bătăliei. Capacitatea de a răspunde rapid unor situații neprevăzute a fost, este și va fi principala calitate a unui bun general. Și așa de multe ori mă găsesc în imposibilitatea de a-mi

manevra trupele suficient de rapid pentru a contracara cine știe ce manevră a computerului. Cum spuneam interfața s-a păstrat practic intactă și acesta este un lucru foarte bun, fiindcă este simplă și eficientă. Cu o singură excepție. Nu există opțiunea de a deselecta o anumită brigadă, acest lucru fiind posibil numai în momentul în care ai selectat o altă unitate. Și dacă ai făcut imprudența să dai clic undeva lângă soldați o să constatăi cu groază cum batalionul selectat anterior întoarce spatele dușmanului îndreptându-se spre noua destinație. În rest nu am motive să mă plâng. Poți muta sau comanda o singură brigadă sau, dacă în prealabil le-ai atașat unui ofițer, chiar mai multe în același timp. Se văd câteva îmbunătățiri în ceea ce



privește raza de vizibilitate și acțiunea a trupelor, artileriile devenind mult mai periculoase și „scumpe”.

Încă o dată geniul lui Sid Meier demonstrează ce poate, pe lângă un adevărat documentar al bătăliei de la Antietam am obținut și un joc atractiv, interesant și mai ales captivant. Iar generatorul de hărți inclus în pachet îl va ajuta să stea pe hard-urile noastre mult timp de acum încolo.

Claude



Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Firaxis Games
 Distribuitor: Firaxis Games
 Sistem recomandat: P 166MHz,
 32 MB RAM, multiplayer,
 DirectX6+, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică: 15/20
 Sunet: 13/15
 Gameplay: 26/30
 Feeling: 19/20
 Storyline: 5/05
 Impresie: 8/10

LEVEL 86

The Corporate Machine

Recomandat doar celor cu sânge în vine și cărora nu le pasă de asociațiile guvernamentale anti-monopol.

Cu aniși ani în urmă (mamă, vorbese deja ca bunicul) mi-a picat în mână demoul unui joc ce m-a cucerit încă de la prima întâlnire. Ce mai, dragoste la prima vedere. Din nefericire, situația mea din acele zile m-a împiedicat să intru în posesia variantei integrale a operei. Și uite așa am rămas eu cu o dragoste neîmplinită, tânjind de dor și suspinând la lună (Entrepreneur... Entrepreneur...) cu speranța că într-o zi cineva acolo sus va simți durerea care-mi macină sufletul. Speranțele mele nu au fost în van. Într-o dimineață aud soneria,

deschid ușa... Și el era acolo, aproape neschimbat, așa cum mi-l aduceam aminte, așa cum îl visam noapte de noapte. L-am invitat înăuntru... și am început să depănăm amintiri. Mi-a spus că și-a schimbat numele în *The Corporate Machine* și că și-a găsit un părinte adoptiv, UbiSoft.

Timpuri noi

Chiar dacă îmi este greu să cred, s-ar putea să mai existe printre noi oameni care să nu fi văzut niciodată Entrepreneur. Articolul acesta este dedicat în special pentru aceștia,



deoarece *The Corporate Machine* este practic același joc, nici o modificare nefiind vizibilă.

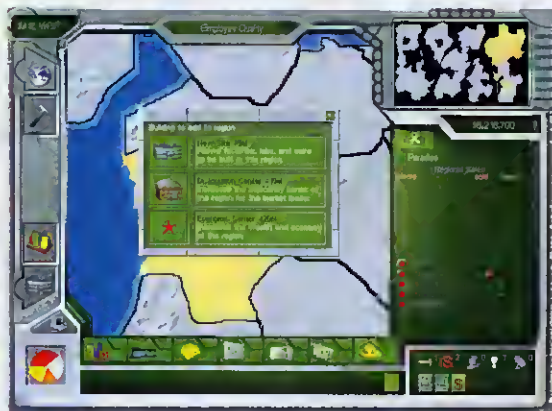
Deci, revenind, pentru cei care nu știu vă spun, acum: *The Corporate Machine* este un joc în care vi se încredințează vreo 5 milioane de dolari, un birou (nu ăla oval) într-un sediu central cu obligația de a construi cel mai puternic trust mondial. După ce-ți introduci numele, al tău și al companiei, urmează selectarea ramurii în care te vei aventura (deocamdată am văzut numai trei: automobile, avioane și computere), precum și a tendinței de dezvoltare. Dacă intenționezi să produci, atunci selectezi laborer (muncitor), vrei să produci lucru de calitate - alegi reaschercher (laborant :P), iar dacă vrei să vinzi mult oricât de prost ar fi produsul atunci pui mâna pe marketing. Ei... și vine momentul

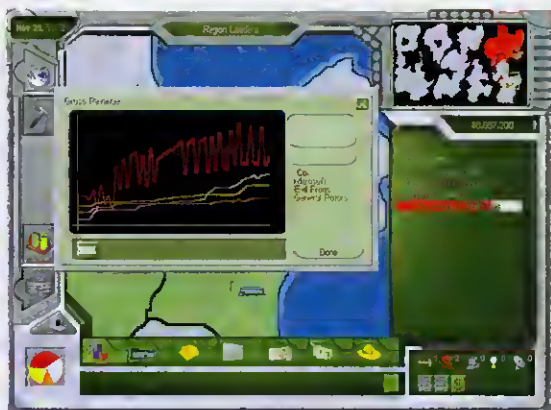
culminant în care trebuie să-ți alegi adversarii. O să ai omoarea de a lupta împotriva Mitrosoti, General Rotors, Coca-Cola sau McDonalds. Mi-a plăcut la nebunie să văd Coca-Cola cum se chinua să vândă avioane sau McDonalds cum se lupta pentru supremația în industria automobilului.

The Corporate Machine nu este nici pe departe un super-simulator economic, în care să vă înecați în cifre, hârțogăraie, informații și ferestre... Nu, este un joc foarte simplu și distractiv, recomandat pentru momentele de plictiseală extremă. În mod cert vă va înviora,

Viață de comis-voiajor

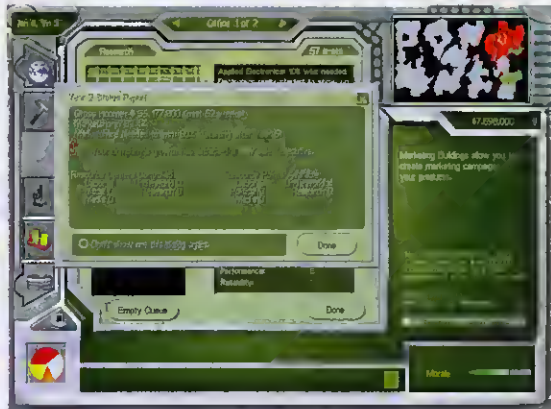
Odată aruncat în hățșii afacerilor (aruncat la propriu fiindcă sediu central va fi așezat aleator pe glob), e momentul să-ți începi





prima zi de lucru. Angajezi niște muncitori în fabrică și faci studii de piață în zonele vecine. Am uitat să spun că jocul se desfășoară pe o hartă a globului (sau pe una din cele 5 cu totul și cu totul fanteziste) împărțită în zone de interes. Cu cât zona cercetată este mai îndepărtată de sediul central sau vreuna din filiale, costurile și timpul de cercetare vor fi mai mari. Odată ce piața a fost studiată, următorul pas este să-ți trimiți acolo un comis-voiajor care să bată din ușă în ușă și să-ți vândă produsele. Cu timpul fondurile îți vor permite să construiești un birou de marketing și să angajezi specialiști care vor crea campanii publicitare. Acestea corelate cu prezența comis-voiajorului vor duce la creșterea numărului de vânzări într-o anumită zonă. Cu cât te extinzi mai repede cu atât vei avea acces la mai multe piețe de desfacere, ceea ce înseamnă mai mulți bani într-un timp mai scurt. Profiturile mari vor atrage mai mulți comis-voiajori. De asemenea, banii pot fi investiți în construirea unor facilități mai bune sau chiar a unor noi.

Printre acestea se numără și laboratorul de cercetare care are un rol deosebit de important. Produsele (în funcție de natura lor) au nisei parametrii în urma cărora clienții le vor aprecia sau nu (asta în afară de preț) și care per total vor determina calitatea acestora. Aceste atribute pot fi îmbunătățite prin cercetare. De câte ori se va descoperi/inventa o tehnologie sau o componentă nouă, acestea vor afecta produsul finit. Chiar dacă la început toate vor merge strună, inevitabil la un moment dat vei da nas în nas cu concurența. Și atunci începe distracția. Vă trebui să-ți protejezi piața pe care o deții și să încerci în același timp să cucerești altele noi, alungând pe cât posibil rivalii. Ai la îndemână mijloace cinstite (comis-voiajorii, campaniile publicitare, prestigiul și calitatea produselor), dar bincințele și unele mai necurate. Anumite zone dețin niște resurse. Compania care controlează piața în zona respectivă va primi la sfârșitul fiecărui an câte o unitate din acel tip de resurse. Cu acestea (într-un mod asemănător Magic the Gathering-

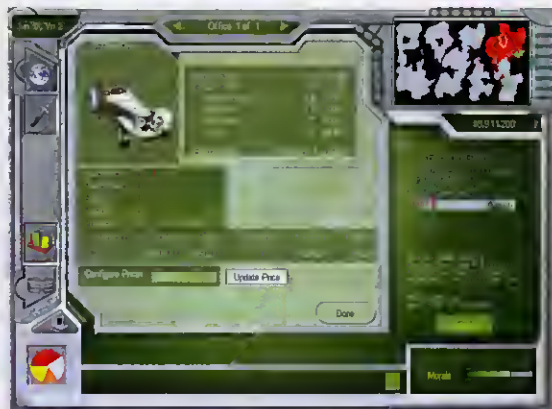


ului) vor fi activate niște cărți ce-ți vor aduce beneficii, fie direct sub forma unor subvenții sau privilegii, fie indirect prin subminarea concurenței. Și cum scopul jocului este să deții monopolul în domeniul respectiv, este recomandată folosirea acestor cărți, și chiar a oricărei modalități. Și nici nu va trebui să vă fie frică de asociațiile anti-trust, acestora li s-a interzis accesul la The Corporate Machine.

Jocul în sine are un aer arhaic și naiv, care mie personal mi-a plăcut la nebunie. S-ar putea să existe unii care să strâmbă din nas la vederea graficii de 286 cu care este înzestrat sau la monotonia fondului sonor. Dar The Corporate Machine nu și-a pus în gând să răstoarne toate recordurile în materie

de tehnologie. În plus, cerințele foarte mici de hard necesare pentru rularea lui constituie încă un atu, cu atât mai mult cu cât pe la noi prin România mai sunt încă mulți utilizatori care nu au de unde să rupă 100\$ pentru un accelerator 3D. Acestea fiind spuse, mă opresc aici, recomandându-vă acest joc, mai ales celor cu sisteme mai prăfuite.

Claude



Date tehnice

Gen: Simulator economic
 Producător: Stardock System
 Distribuitor: UbiSoft Entertainment
 Oferant: Ubisoft România
 Tel: 01-2316769 Fax: 01-2316766
 Sistem recomandat: P 100MHz,
 16 MB RAM, multiplayer,
 DirectX6+, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică: 12/20
 Sunet: 10/15
 Gameplay: 25/30
 Feeling: 20/20
 Storyline: 5/05
 Impresie: 8/10

LEVEL 80



URBAN CHAOS

Se vede treaba că avem de-a face cu un oraș în care domnește haosul. Și numai un om al legii plin de curaj poate stăvili criminalitatea aflată în creștere.

Este vorba de spre D'arci Stern, o tânără domnișoară care provine dintr-o familie de polițiști. Aceasta este o membră a departamentului de poliție din Union City (UCPD), și devine arma principală cu care acest departament încearcă să lupte împotriva organizațiilor criminale, a bandelor de golanți și a hoților mărunți. (Ăștia măcar încearcă!) Prin diverse metode, ortodoxe sau mai puțin

ortodoxe, ofițereasa respectivă, va avea de îndeplinit diferite misiuni pe care ve trebui să le rezolve pentru liniștea orașului. Producția care ne propune asemenea misiuni aparține celor de la Mucky Foot, și se numește *Urban Chaos*. Este un third-person care îmbină oarecum mai multe genuri. În primul rând fighting, pentru că eroina noastră dă bine cu pumnul, și sus cu piciorul, apoi shooter, deoarece poate utiliza o

grămadă de arme. Dacă nu este suficient, *Urban Chaos* poate fi jucat și ca simulator auto, deoarece polițiștii de prin America au fiecare mașina lui, dar să nu vă gândiți că acest aspect se compară cu cel al unui simulator auto de top.

Libertate de mișcare

Deși *Urban Chaos* este structurat pe mai multe misiuni care au scopuri foarte precise, acestea nu

se vor desfășura contra-cronometru. Dacă mai adăugăm și libertatea de mișcare maximă pe care personajul o are prin metropola respectivă, obținem un titlu în care cei dornici de acțiune vor avea ce face. Dacă nu ne vom grăbi, vom sta de vorbă cu oamenii pe stradă, vom face cunoștință cu părerile acestora despre organele legii, și chiar ne vom amuza la auzul anumitor replici mai acide la adresa acestor instituții.



Și la astfel de replici, putem reacționa cu fapte pe măsură. Oricetățean de pe stradă poate deveni un partener de antrenament, și poate încasa șuturi și pumni, până va cădea inert într-o baltă de sânge. Bineînțeles că obiectivele misiunii respective vor trebui îndeplinite până la urmă, ba chiar vor apărea și altele pe parcurs, că doar viața de polițist nu este deloc ușoară.

Pentru a scăpa puțin de stresul meseriei de polițist, putem opta pentru o relaxantă plimbare cu mașina. Dar atenție! Este nevoie de concentrare maximă, deoarece pietonii de aici nu prea se asigură când trec strada. Și multe victime pot apărea, mai ales că mașina poliției capătă viteze destul de mari și este și greu de controlat, îndeosebi în curbe. Vor exista și cei pasionați de genul Carnageddon, care se vor bucura de acest aspect, și vor lăsa multe victime pe asfalt, în spatele mașinii lor. Dar fiți pe faza! Odată ce v-ați dat jos din mașină, același lucru vi se poate întâmpla și vouă. Și deși croina noastră, fiind bine antrenată, rezistă cu succes la o astfel de încercare, dacă traficul este intens pe strada pe care ați fost lungit (sau lătit), nu prea o să mai aveți ocazia să stați pe două picioare. Conducătorii auto respectivi nu vor fi impresionați de victima din fața lor, și vor trece nepăsători peste trupul polițistului.

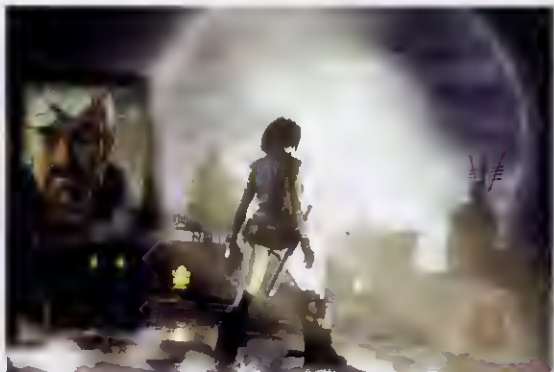
Ca un fel de răzbunare, dacă își va reveni din șocul izbiturii,

D'arci va demonstra abilități de acrobat, și va sta drept în picioare pe capota oricărei mașini de pe stradă, fie ea simplă autoturism sau microbuz. Asta nu ar fi problema, dar în momentul în care ai nevoie de așa ceva, în momentul în care parchezi mașina poliției lângă un zid pe care ai nevoie să-l escaladezi, și sari pe ea, stupoare! Eroina noastră se scufundă până la brâu în caroseria respectivei mașini. O fi un fel de Terminator?

Pac, pac și ursul cade!

Să ne ocupăm puțin și de partea de călcată. Aceasta este destul de interesantă, deoarece, deși folosește doar trei taste, pot fi obținute o grămadă de scheme și lovituri, în funcție de combinațiile realizate. Mai mult de discutat ar fi despre dușmanii legii, cei cu care te vei lupta. Deși vor exista momente în care vor năvăli câte cinci-șase asupra biete polițiste, nu sunt motive de alarmare. Vor dansa în jurul ei ca într-un film cu arte marțiale din anii 70, și nici gând să atace doi deodată. Vor bălângăni cuminți din mâini pe lângă ofițereasa Stern, până când aceasta va termina cu unul, după care intră următorul la aparat. Ar fi fost mai interesant dacă stăteau la coadă. Există și vreo două momente în care, hotărâți nevoie mare, nu vor ierta nimic. Vor lovi câte trei, și va fi foarte greu să scapi dintr-o astfel de confruntare. Depinde de norocul fiecăruia, și de hotărârea vagabonzilor respectivi, care, trebuie să spunem, fac parte din banda numită Wildcats.

Altfel stau lucrurile în momentul în care pui mâna pe o armă, două, sau mai multe. Arme care pot varia de la cuțite sau băte de baseball, până la mitraliere sau grenade. Ceea ce este mai dificil este modul



de utilizare a acestor arme. Deși vom beneficia de ajutorul unui autoaim, acesta se va opri și asupra cetățenilor nevinovați, care plini de groază vor sta cu mâinile ridicate, sau chiar vor îngheța de frică, cu mâinile la ceafă.

De remarcat la această producție a celor de la Mucky Foot este și partea de tutorial, care nu poate fi evitată, și care îmbracă forma admiterii lui D'arci Stern la academia de poliție. De aici și până la misiunile de stradă în care te vei întâlni cu tot felul de situații bizare mai este doar un pas. Odată cu începerea serviciului te vei confrunta cu diverse situații, de la un om care vrea să sară de pe o clădire, și pe care va trebui să-l împiedici să facă acest lucru, până la arestarea capitor bandei care terorizează orașul. Pe parcurs vor apărea alte situații pentru rezolvarea cărora va trebui să intervii. Una dintre acestea se ivese în momentul în care o femeie ne bună din parc va trebui arestată. Am amintit de acest caz deoarece câteva lucruri ciudate pot fi observate. În primul rând, tipa respectivă, bate extrem de bine. Și este mai mare rușinea ca un polițist care se luptă cu o gașcă întreagă de

vagabonzi să o înăscăze de la o tipă.

Pentru a ușura sarcina tinerei polițiste, din când în când mai apare un personaj, un veteran care a fost coleg cu tatăl acesteia, și care o va ajuta destul de mult. În unele misiuni vom controla și acest personaj.

Iată că ajungem și la partea tehnică, la care nu ar fi prea multe de spus. Ok, jocul se mișcă destul de cursiv, și nu are nici un fel de întreruperi, sunetele imită destul de bine rumoarea și zgometele unui oraș plin de viață. Singura problemă apare la unghiul camerei de luat vederi, care uneori rămâne în urmă față de personaj. Dar se poate trece peste acest mic inconvenient. Modul de control va pune câteva probleme, deoarece nu se aseamănă cu cel din alte titluri al genului.

Concluzia pe care o putem trage este că motive care să ne determine să nu jucăm *Urban Chaos* nu prea există. Rămâne de văzut cât de mult timp va petrece fiecare dintre noi în fața acestui joc. Personal am pierdut câteva ore bune, dar a meritat pe deplin.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Third-person action
Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: PII 233MHz,
 32 MB RAM, 3Dfx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 16/20
Sunet: 12/15
Gameplay: 26/30
Feeling: 16/20
Storyline: 05/05
Impresie: 8/10

LEVEL 83

Pod, pe engleză va să-i zică bridge. Ce să spun, tare mi-e teamă că mulți din aceia care ar fi căzuți în patima de neostoită a bridge-ului, au fost definitiv decurajați de la deficiile absconce ale respectivului joc de către un altul, aflat în titlul alăturat, și născut cu noroc pe la mijlocul anilor '50. Spun cu noroc pentru că în lumea noastră, resursele de inteligență, răbdare, și putere de a găsi desfășurare în locuri pe care cetățeanul de rând le-ar defini ca monotexturale, sunt atât de puține ... Și mai ales limitate, astfel încât este mare concurența între jocurile dăștepte, în a-și adju-deca o feliuță din suprafața graficului sub formă de pizza al mulțimii de ființe despre care putem afirma cu certitudine că sunt 100% omenire. Suprafața cu pricina, un K'sheaval fin topit după jocuri ultraneuro-nale, în care mai ridică la sărbători capul și plebea din aluatul inferior, prin reprezentanții săi Măslină și Ciupercă, suprafața de care vă spunem trebuie să conțină și pe pasionații de Diplomacy, în ciuda, în pofida și spre obida celorlalte jocuri intelectuale. Prin noul cuvânt „intelectual” vreau ca vorbitorul contemporan de limba noastră să înțeleagă proprietatea unui lucru, ființă, obiect sau noțiune, hardware și software, de a nu cauza prejudicii majore minții consumatorului, în momentul sau ulterior momentului asimilării sale de către aceasta din urmă. În principiu, eu, inventatorul de drept al acestui cuvânt nou, socot că acesta poate fi folosit fără teama de a greși, atât în conotație pozitivă, de bună apreciere, cât și la mișto. Urmăriți numerele viitoare ale revistei noastre, dacă doriți să fiți la curent cu cele mai noi reguli

de folosire a cuvântului „intelectual”, dacă vă interesează reacțiile cercurilor academice cu privire la apariția acestuia, dacă doriți să trimiteți semne de punctuație noi și uscate pentru a le folosi ea pem-părși la acest proaspăt bebe al limbii române, sau dacă vreți să vă înscrieți în Intelectual Fan Club. Anunțăm pe această cale ca posibilă apariția site-ului www.intelectual-bil.ro, dedicat nașterii, existenței și evoluției acestui cuvânt. Am dori totuși o lărgire în timp a acestei inițiative, astfel ca site-ul despre care v-am vorbit să ajungă să găzduiască propuneri, anunțuri și discuții despre orice cuvânt nou pe care un purtător de română pe limbă l-ar simți că i se iese printre dinți. Dedic această strălucită idee memoriei lui Alphonse Allais,

exuberantul tătic frunșă al inven-ticii de presă.

La început a fost cuvântul „ce”

Și pentru că „ce” era de tot prea singur, dintr-una din coastele lui Creatorul a contorsionat un semn de întrebare. Pe care i l-a pus alături, dând apoi omului această pereche de orătanii cu aripe de aer, ca să-i fie spre bună folosință, în caz de trebuință. Iar omul, firește, de cum a primit darul Făcătorului său, a emis în uimirea sa instantaneu, dubitativ și prelung: „Cece?” Văzând Domnul că, lungind „ce”-ul original cu câteva „e”-uri, omul dovedește de timpuriu grijă pentru plodirea puținelor fițere ce i-au fost date în seamă, s-a dus în treaba Lui, încredințat fiind că „totul e bine” (vezi „Mitul lui Sisif” al lui Camus).

Din acest motiv, „Cecece?”-ul pe care l-ați slobozit cu siguranță la lectura acestor rânduri este un „ce” binecuvântat. Luați din uou aer în plămâni și mai dați drumul la un „Cecece?”, așa, ca din străfundurile ființei voastre. Dacă ați făcut precum am zis, tocmai ați participat la un ritual ad-hoc de reactualizare a unui mit cosmogonic - cel povestit în paragraful de mai sus. Nimic mai firesc și mai benefic decât un astfel de ritual, prin energiile regeneratoare pe care le însușă participanților. În momente de cumpănă a vieții, civilizației, culturii, limbii și chiar a inspirației publicistului, astfel de ritualuri nu aduc decât bine într-o

omenire sleită la sfârșit de veac și de Kali-Yuga, sau într-o redacție aflată periodic în adâncă perplexitate. Căci și noi, cei pe care îi vedeți lunar roțiți de baciul nostru Claude și mănâți în saivanul Level Team, am dat drumul la același „Cecece?” cu rezonanța de 2 octave, centrat în frecvența de 800 Hz și reverberat cu setarea „small room clear”, în momentul în care am luat contact nemijlocit cu Diplomacy.

După prelungirea și repetarea acestor contacte, pachetul conținând Diplomacy a făcut practic turul întregii redacții, ajungând finalmente la mine. Plini de respect, admirație și încredere în aptitudinile mele intelectuale, colegii mi-au aruncat mâța în poală, spunându-mi că pentru dănsii, estomparea până la dispariție a semnelor vitale ale acestora sugerează posibilitatea încetării clinice din viață. Reanimator, am emis cu puterea disperării un „Cecece?” cosmogonic, și, după o temeinică ezitare și o extrem de solidă șovăială, m-am apucat conștient de treabă. Ceca ce mi-a dat un bun motiv ca să o las baltă.

Din colț în colț

Dacă ar exista o carte mare și groasă cu titlul „Elemente de filo-sofia ampolaiatului”, apoi cu mare grabă ar trebui să prefir paginile sale printre degete, poate va să aflu răspunsul la dilema care mă roade precum șoarecul pielea transpirată a palmei (până la formarea naturală a unui calus protector).



Cum s-ar spune, trebuie să vă fac un raport detaliat, amănunțit și mai ales inspirat despre Diplomacy. Aceasta este îndatorirea mea de angajat al redacției Level. Dar, pe de altă parte, sunt și eu om ca și colegii mei, și am mari dificultăți în a face altceva decât să dau cu cosmogonia prin fasole. Pentru că, deși se pare că Diplomacy este un joc extraordinar, nemaipomenit și întru totul îndestulător eciațelor oricărui gamer ambițios și doxat, eu, care sunt mai puțin inteligent decât cihitori noștri, am fost teribil de încurcat când a trebuit să-i pricep regulile. Nu că ar fi foarte stufoase, dar când, pe lângă multe alte reguli ale jocului, ajungi să dai peste „Rules to Understand Order Resolution”, și care sunt în număr de 23 (douăzeci și trei), parcă, parcă ... Mîntea mea este obișnuită cu mult mai puține reguli de joc : ctrl - fire, space - jump, arrow up - forward, arrow down - backstep, arrow left ...

Până la urmă, pentru că trebuie să vă spun ceva despre Diplomacy, voi apela la o metodă ilegală în redacția noastră. Fără pic de purpură-n obraz, voi traduce din broșurica lămuritoare ce se află în pachetul jocului. Pe lângă faptul că Diplomacy este transpunerea pentru PC a board-game-ului cu același nume inventat de Allan B. Calhamer în anii '50, mai aflăm:

„Diplomacy este un titlu turn-based de îndemănare politică și negociere îndrăznească, destinat pentru până la șapte jucători. Jocul se desfășoară la început de secol XX, într-o Europă pe care Marile Puteri se străduiau prin orice mijloc să o domine. În Diplomacy este recreată starea de precaritate a păcii și înțelegerii, în timpurile

tulburi ce au precedat Primul Război Mondial.”

„Diplomacy este un joc în care va trebui să știți să negociați cu parteneri ce pot deveni foarte ușor oponenți. Oricând în joc vă veți putea trezi cu un pumnal prietenesc în spate.” Și totuși: „Este un fapt acela că oricare dintre jucători este pierdut fără aliați”.

Până la urmă, se desprinde concluzia generoasă, aducătoare de lumină, apă caldă și calorifere fierbinți în casele jucătorilor: „Frumusețea în Diplomacy nu stă în tactica mișcării trupelor pe hartă, ci în faptul că aceste mișcări sunt executate simultan, ceea ce înseamnă că ordinea fiecărui jucător sunt îndeplinite în același timp în fiecare turn. Care dintre aceste mișcări au succes și care nu, se determină pe baza regulilor simple („Ceeeeee?”), nota redacției) ale jocului, ce permit și conduc combinarea de unități multiple pentru a întări sau slăbi orice mișcare sau acțiune.”

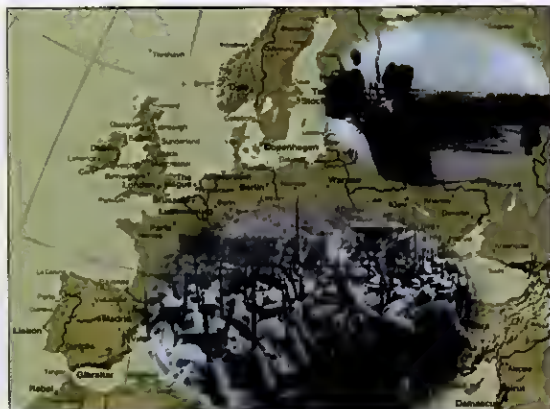
Discret, spre ieșire

Cu nădejdea că Marele Patron va lua în considerare umilele circumstanțe atenuante pe care mi le-am construit în acest articol, mă grăbesc să închei.



Observație. Ați văzut cum l-am disimulat pe Cel de Sus sub metafora cu Patronul? Vedeți, dar, la ce încovoieri de stil recur pentru a nu-l auzi pe Claude spunându-mi că într-un asemenea articol fără nici un Dumnezeu, e prea mult pomenit Dumnezeu. Mă-sii ei de treabă! Din această dilemă n-am putut ieși ...

Marina Ghinea



Iar dacă voi fi întrebat de unde și până unde am scos nota pentru Diplomacy, voi răspunde cu tupeu mediteranean că m-am uitat frugal pe Internet în locuri în care se exprimă experți în acest joc. De acolo, am priceput eu că Diplomacy este un joc frumos, atractiv, și, finalmente, intelectualabil pentru o mică parte a populației Terrei. La toate acestea, nota s-a mai rotunjit și din ochi, dar mai ales prin coborârea urechii către chiorăciile mațelor care îmi spun că nu degeaba am avut conotații digestive la începutul acestui articol. La sfârșitul său, cu gândul de a mă cobori din

Date tehnice

Gen: Board game
Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comipex
Tel: 01-3302375 **Fax:** 01-3306351
Sistem recomandat: P 233MHz, 64 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 18/20
Sunet: 11/15
Gameplay: 23/30
Feeling: 14/20
Storyline: 05/05
Impresie: 9/10

LEVEL 80

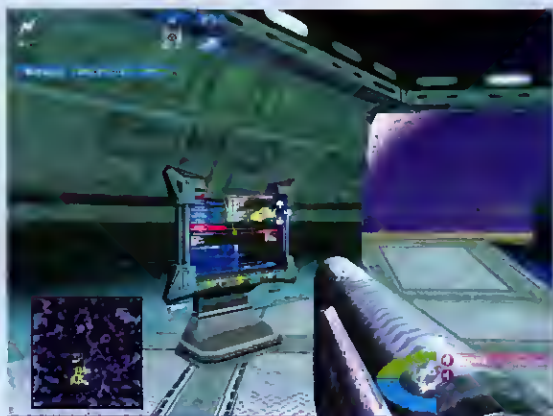
Gata cu rușii și cu amenințarea
Războiului Rece. E timpul să
„implementăm ceva alienișori”!

BATTLEZONE II

Deși o să încerc să nu mă revolt prea tare, totuși, îmi voi da cu părerea așa cum se cuvine să fu, la obiect și în același timp sub(obi)ectiv! Oare câți dintre voi își mai aduc aminte de primul Battlezone? Cu americani, ruși și un război continuu pentru a pune mâna pe resursele sistemului nostru solar. Bătălii de anvergură pe Marte și pe celelalte planete „conlocuitoare”. În *Battlezone 2* producătorii au dus mai departe mitul explorării sistemului Sol, chiar au ajuns mai departe de granițele acestuia, de data aceasta protagoniștii nemaifiind clasicii ruși sau americani, care au devenit prieteni la nevoie pentru a putea respinge amenințarea extraterestră. Sună prea cunoscut și banal? Să fie de vină situația internațională sau faptul că Războiul Rece s-a terminat? Hmm...

You are Cooke from The 2nd Fleet

Toată acțiunea acestui titlu te are pe tine (gamerul super-pasionat) în centrul acțiunii și este prezentată sub forma unui jurnal „de front” din viitorul destul de apro-



piat al omenirii. Totul mergea bine pentru pământeni, exploatau mai toate planetele din sistemul nostru solar, când... au apărut „lupii”, adică Scionii, o rasă expansionistă, al cărei singur obiectiv, se pare, ar fi să ne extermină. Și... acest lucru se va întâmpla dacă tu, pilot al Flotei a Doua, nu te vei opune din răsuputeri. Toate bune și frumoase, dar ce făcea prima flotă a pământenilor în tot acest timp în care tu te luptai? Nada, nothing,

zilch, zero!!! Eran la coadă la lapte și-și mai lăseseră rând și la carne!

După ce-i fi „feliciți” scurt și elegant că te-au lăsat singur, te trezești că ai mai multe misiuni de îndeplinit, unele din ele având ordine contradictorii pe care tu, băiat cuminte, le îndeplinești pe toate. Ordinele vin de la Commander Shabayev, Major Manson sau General Braddock. Manson, după ce-l salvezi chiar în prima misiune, îți va da diferite ordine, care de multe

ori contravin propriilor interese și de multe ori te vei trezi între ciocan și nicovală fiind necesar ca tu să rezolvi diferendele dintre major și general! La încercarea fiecărei misiuni ai posibilitatea să asculți o parte din jurnalul lui Cooke, un lueru bun, care își va pierde din frumusețe îndată ce vei fi nevoit, din diferite motive, să restartezi misiunea respectivă. La un moment dat învățasem de pe rost bucăți întregi din jurnalul „obscurului” Cooke! După ce vei salva Pământul de „amenințarea Scionă”, asta bineînțeles dacă vei fi destul de bun pentru acest lueru, vei avea posibilitatea să te alături Scionilor în lupta împotriva pământenilor. Ceea ce este original, odată ce ai ajuns în acest punct al jocului, este faptul că nu există o nouă campanie Scionă, ci jocul se ramifică din ultima misiune pe care o ai în campania ISDF, ceea ce aduce un plus de originalitate la *Battlezone 2*.

In the cockpit

Acest subtitlu reliefează facilitățile pe care le oferă *Battlezone 2* gamerului. Astfel că vei putea gestiona tot câmpul de luptă





din interiorul navei tale cu ajutorul unui sistem de organizare foarte bine pus la punct. Totuși, am remarcat unele „împiedicături” ale unităților în momentul în care le ordoni să te urmeze (mode: follow), ca să nu mai vorbesc de „bălbele” produse de anumite unități în momentul în care trebuia să atace. Deoarece poți controla mai multe vehicule deodată, există posibilitatea ca unele din ele să nu-ți execute îndreptările ordinate: în cazul în care nu ești mulțumit de munca coechipierului poți prelua chiar tu „frăiele” distrugerii turelelor adversarului, ca să-ți arăți „incompetențului” cum se face treaba (referință la unitatea Mortar Bike împotriva Guardians – turelele Scionilor)! Problema cea mai mare este însă faptul că îți trebuie câteva ore bune de joc ca să-ți dai seama de pericolozitatea unităților adversarului, care arată cam toate la fel și poți avea plăcuta surpriză să fii prins între trei „scouts”, ceea ce este destul de lejer, sau între trei tancuri și... atunci să te fie distracție!

Motto-ul emisiunii de astăzi: „O să fie ce-o să fie/ O să fie-o nebulie”

În *Battlezone 2* avem de-a face cu foarte multe similitudini cu *Uprising 2*. Față de *Uprising 2*, aici nu

mai găsești platformele fixe (pe care să-ți construiești clădirile), turelele pot fi plasate doar adiacent bazei sau unor centre de comunicații, „teleportarea” unităților pe câmpul de luptă nu există, unitățile putând fi organizate doar în grupuri, și, cel mai important, locurile din care se

extrage bio-metalul (resursa principală din joc) sunt destul de departe de bază, deci acest titlu necesită și o strategie a resurselor. Totuși, *Uprising 2* a avut, la vremea lui, un singur element pe care nu l-am mai întâlnit de mult la un joc, și anume: MUZICA! În schimb, *Battlezone 2*...

Foarte multe lucruri au fost modificate față de primul *Battlezone*, astfel colecții de scrap nu



mai trebuie să se plimbe după „scrap”, ci există niște „scrap pools” asupra cărora se vor poziționa, nefiind necesară întoarcerea lor la bază pentru a „preda” minerele. Nu mai poți repera un



„scavenger” inamic și să-l urmărești pentru a detecta baza inamică. Lupta pentru „scrap” nu mai este așa de acerbă, deci jucătorul este lăsat să se concentreze mai mult

Toate bune și frumoase în primele trei-patru misiuni când producătorii îți dau posibilitatea să te obișnuiești cu interfața și cu noutățile și facilitățile din *Battlezone 2*. Vei putea admira chiar și peisaje extraterestre cu adevărat „spectacularo-delicioase” (adică te lasă spectator = cu gura căscată!) create de designeri, cu toate că nu prea vei avea timp de așa ceva, deoarece jocul devine foarte greu și timp de respirat nu prea e! Tocmai din acest motiv jucabilitatea *BZ2* scade vertiginos din momentul din care te trezești (după misiunea a patra) că o „gașcă de alienuți” sare pe tine și nu prea poți să faci mai nimic, decât să te lupți din răsuputeri, sperând că de această dată totul va fi cum vrei tu și vei reuși să treci la misiunea următoare. Pot spune că am înțecat și eu să admir ceva peisaje din *Battlezone 2*, dar nu știu cum se face că n-am avut timp. Credeți că voi o să aveți? Hmm... mai vedem noi!

K'shu



asupra aspectului. Toate acestea sunt niște lucruri nou introduse în *Battlezone 2*, care nu sunt neapărat și niște „ficiăruri” (cum spune english-man-ul!!!), dar care aduc un plus de originalitate în *Battlezone 2*. Mic în plăcea în vechiul *Battlezone* cum conta fiecare buchiță de scrap pe care-o luai de la gura adversarului, dacă pot spune așa!

Totuși, grafica este cu adevărat extraordinară, cu o singură problemă, reminescență din primul *Battlezone*, și anume umbrele obiectelor care sunt total „aiurea”, de multe ori sursa de lumină fiind în față și umbra tot acolo. Cred că ar fi putut acorda mai multă atenție și acestui aspect, mai ales că au adus atât de multe îmbunătățiri modului grafic, inclusiv un redesign al unităților din joc și o nouă generație de vehicule, aici referindu-mă la cele ale Scionilor!

Date tehnice

Gen: FPS/RTS
Producător: Pandemic Studios
Distribuitor: Activision
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: P 350MHz,
64 MB RAM, 3Dfx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
Sunet: 12/15
Gameplay: 22/30
Feeling: 16/20
Storyline: 03/05
Impresie: 7/10



TEST DRIVE 6

Din nou mașini, din nou viteză... din nou Test Drive!

Sau câteodată și mă gândesc, profund și îmi dau seama cât de mult au evoluat jocurile pe calculator în ultimul timp, mă cuprinde un fior plăcut care mă gădălește până în vârful degetelor de la picioare. Îmi aduc aminte că acum câțiva ani, pe când „treișasele” era cel mai tare din parcare, am avut ocazia să joc primul titlu din seria *Test Drive*. Eram în al nouălea ccr. Asta pentru că încă de pe atunci eram pasionat de mașini și de viteză, iar jocul celor de la **Pitbull Syndicate** a reprezentat pentru mine începutul unui drum frumos în lumea simulatoarelor auto. De atunci și până acum pot spune că

aceste idei lasă de dorit. Toate acestea mă fac să mă gândesc la o mașină frumoasă, cu o vopsea strălucitoare și un motor puternic, dar căreia îi lipsește un lucru extrem de important: volanul.

Ar fi fost prea frumos...

Pentru că tot vorbeam de niște idei noi, după părerea mea destul de bune, cred că ar fi corect să le menționăm și pe acestea. Ei bine, de data aceasta pentru a putea intra în concurs, suntem nevoiți să ne cumpărăm o mașină. Din păcate, la început beneficiem doar de 40.000 de dolari, ceea ce înseamnă că nu ne putem permite decât o mașină de clasă I (24.000 - 50.000). Dar există o posibilitate prin care ne putem rotunji „contul în bancă”. Asta pentru că înainte de fiecare cursă putem paria cu ceilalți concurenți pe o anumită sumă de bani, iar dacă suntem destul de buni și ieșim pe primul loc vom intra în



posesia premiului cel mare. În momentul în care vom avea destui bani, cel mai bine ar fi să vindem mașina de clasă I, să mai punem bani și să ne cumpărăm alta de clasă 2, 3 sau 4. În caz că nu vom avea bani suficienți pentru o mașină nouă, putem aduce unele îmbunătățiri (motor, cauciucuri, frâne, suspensii) mașinii pe care o avem deja, îmbunătățiri care se vor face simțite și care vă vor ajuta mult în timpul unei curse. De asemenea, există o diferență simțitoare între mașinile din cele patru clase. Când spun asta, mă refer în primul rând la puterea dezvoltată de motorul mașinii și la comportamentul acesteia pe stradă (stabilitate, demaraj sau frâne).

Pentru că tot vorbeam de pariuri și curse, ar fi bine să vă spun câteva vorbe și despre

A.I.-ul oponentilor noștri. Aceștia sunt destul de bătaioși și conduc într-o manieră agresivă, făcând orice pentru a câștiga. Poliștii de pe traseu urmăresc cu foarte mare atenție toate mașinile din trafic și ne taxează cu o amendă la cea mai mică greșeală. Asta în caz că reușesc să ne prindă!

Sunetele din *Test Drive 6* sunt „realiste”, la fel ca și comportamentul mașinii pe șosea. În afară de sunetele motoarelor care sunt cât de cât apropiate de realitate, celelalte efecte sonore par a fi luate dintr-un atelier de îndreptat tablă, repetându-se regulat la fiecare ciocnire pe care o suferă mașina noastră. Din când în când se mai aude sirena poliției, o trosnitură-două, după care este iar liniște și pace. Asta pentru că e linie dreaptă. Din nou curbă...!

Putem alege din mai multe tipuri de autoturisme, cum ar fi: Audi, Ford, BMW, Dodge, Chevrolet, Porsche, Nissan, Lotus și multe altele, toate prezentate într-o grafică destul de drăguță, dar care totuși mai putea fi lucrată puțin.

Dintre toate aceste mașini de mareă se remarcă binecunoscutul și inconfundabilul Dodge Viper care, din nefericire, la fel ca și în realitate este cam scump.

Din păcate...

...toate aceste lucruri frumoase despre care v-am vorbit mai sus nu pot să ne facă să trecem cu vederea unele aspecte



am câștigat ceva experiență în acest do-meniu. De ce? Pentru că până în momentul de față am văzut și am jucat destul de multe jocuri de acest gen. Desigur că printre acestea se numără și câteva titluri *Test Drive*, ba mai mult pot spune că nu am ratat nici o versiune a acestui joc, fapt care mă îndreptățește să afirm că sunt un bun cunoscător al acestor titluri realizate de renumita casă britanică producătoare de jocuri.

Este adevărat că, în comparație cu *Test Drive 5*, noua versiune aduce foarte multe idei noi și mai este adevărat că acest lucru ar trebui să mă bucure. Așa și este, însă modul în care sunt puse în aplicare





destul de neplăcute ale jocului. Unul dintre acestea, îl reprezintă comportamentul mașinii în timpul cursei. Este de-a dreptul neplăcut. Parcă ai conduce o cutie de carton, cu patru roți, care nu se îndoaie, nu se strică și care atunci când se lovește de un parapet sau de vrcun zid scapă fără nici o zgârietură. Foarte interesantă este maniera în care sunt realizate coliziunile cu celelalte mașini din trafic sau cu alte obiecte contondente de pe drum. Asta pentru că mașina pe care noi o conducem trece prin copaci ca prin brânză, iar în momentul în care intră în impact cu alt autovehicul, acesta sare precum o cutie de con-servă.

Nu știu dacă vă mai aduceți aminte, însă cu câteva luni în urmă, mai precis în numărul de septembrie al anului 1999, subsemnatul vă scria un „first look” despre *Test Drive 6*. Bineînțeles, la acea vreme toate lucrurile erau frumoase (va fi mai bine, mai tare etc.), dar gata, visul s-a terminat. A sosit timpul să revenim cu picioarele pe pământ și

să acceptăm cruda realitate: *Test Drive 6* este o mare dezamăgire! Înui este foarte greu să scriu aceste cuvinte despre un joc de la care eu aveam mari speranțe, dar care din păcate m-a decepționat în cel mai crunt mod posibil.

Dintre toate simulatoarele auto pe care le-am jucat până în momentul de față, puține au fost acelea care m-au impresionat cu adevărat și care au ocupat sau ocupă un loc de cinste pe hard-ul calculatorului meu. Dintre acestea se remarcă de departe *NFS-ul* care reprezintă pentru mine „biblia” simulatoarelor auto, care nu trebuie să lipsească din „game-oteca” nici unui fan al genului. Asta nu înseamnă că nu există și alte jocuri de calitate, cu și despre mașini, care să merite să fie jucate. Însă, părerea mea este că dacă ar fi să alcătuim un top al acestor jocuri Need for Speed ar ocupa cu siguranță primul loc. Pe locul doi ar fi putut fi *Test Drive 6*, însă...

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Simulator auto
 Producător: Pitbull Syndicate
 Distribuitor: Infogrames
 Sistem recomandat: PIT 233MHz,
 32 MB RAM, MMX, 3DFx,
 Joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 15/20
 Sunet: 10/15
 Gameplay: 14/30
 Feeling: 11/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 5/10

LEVEL 59

Hazard



Un joc „hazardos” de la Pumpkin Software!!!

Hazardul constă în simplul fapt că este foarte Hazard-uos să te plictisești cu un asemenea joc!



Hazard este o clonă de *Diablo*, așa putea spune, pentru începători! Are câteva arme, pentru fiecare tip: sabie, toiaș, halbardă și doar câteva elemente de quest. Este simplu de jucat, fiind de tipul „point&click/kill”. constituit dintr-o mulțime de elucii date pe adversari, care vor avea drept simplu rezultat moartea lor, iar tu obții ocazional câte un

„goodie” ce poate fi o frunză (care-ți restaurează sănătatea) sau gold (un fel de dolărele de joc!!!). Complex? Nu? Păi... vă mai uimesc un pic!

Rick... hai, Vin(băutura alcoolică)o un Pick!

Tu ești Rick, un aventurier galant, iar misiunea ta nu este alta decât să salvezi o tânără fată, Armi,

de la moarte. După ce o vei salva, afli cu stupeoare că, bunicul tău, singura ta rudă în viață, este mort (interesant bunic, nu?)! Nu trebuie prea mult bagaj la „mansardă ca să ghicești cine a făcut-o! Aceleași bestii care au încercat să o omoare pe Armi. În urma dialogului, la nivel înalt (unde va pe o moviliță!), Rick va fi de acord să o ducă în cel mai apropiat sat. Urmarea? O înșinuare de evenimente care vor face din tine salvatorul lumii!

În sat, ca nicaieri altundeva!

În sat afli cu stupeoare că „bestiile” au devenit tot mai multe și mai rele, și ești rugat de către primar să rezolvi problema așa-numită „bestială”! Următoarea misiune va fi să-l găsești pe Demicis, preotul focului, care să te ajute în questul tău de răzbunare a amintirii bunicului. Numai că, acest vrăjitor trăiește într-o peșteră din vestul satului, în care-și află sălașul și o mulțime de „bestiute”, pe care

va trebui să le „convingi” că trebuie să te lase să treci mai departe! Adică, într-un singur cuvânt: **LUPTĂ!** Înainte să pleci din sat afli cu „o altă stupeoare” (cam multe stupori, dar va trebui să te obișnuiești) că „body-guardul” lui Armi se află în peșteră. Il vei salva, iar el, bine crescut (de mama lui) se va alătura party-ului tău (grup neînfricat de luptători împotriva tiraniei monștrilor). Și s-au făcut trei! Tot așa până o să ajungi să salvezi lumea de la un sfârșit inevitabil (cred că de plictiseală)!

Ah... ca să nu uiți! Există și cutere cu surprize, în care vei găsi obiecte de restaurare a sănătății, mana sau amăntrii. Al treilea obiect este gold-ul, iar dacă nu v-ai dat seama, înseamnă că nu ai citit articolul cu atenție!

Hăicuială de Monștri plăcută (sau plăcută de monștri?)!

!Eurecal!



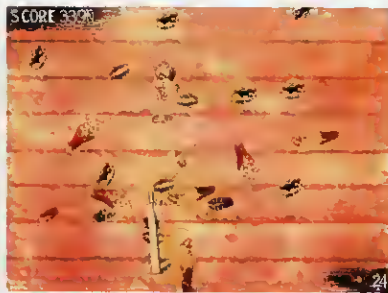
Date tehnice

Gen: Clonă Diablo
 Producător: Pumpkin Software
 Distribuitor: Titus
 Ofertant: Best Computers
 Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
 Sistem recomandat: P 133MHz,
 32 MB RAM, soundblaster,
 DirectX5, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică: 12/20
 Sunet: 11/15
 Gameplay: 17/30
 Feeling: 08/20
 Storyline: 2/05
 Impresie: 4/10

LEVEL 54



Poveste de groază sau cum să-ți distrugi șoarecu'!

Oare câți dintre dumneavoastră nu au auzit de celebrul autor de romane horror, Stephen King? Iată că ni se propune o versiune interactivă a domnului „ștefan roge”. Acest titlu a fost catalogat, de către comisia ESRB, ca fiind de grad T, deci ar trebui să fie accesibil numai tinerilor adolescenți și celor trecuți de această vârstă (interzis celor suferind cu „horțu”, dacă mă înțelegeți ce vreau ca să spun!).

Nu e simulator de avion? Dar, ce e?

F13 a fost conceput ca o năvală pe care omu' de rând (sau de coloană) să o citească pă pisi! Și ca să nu fie ceva cu adevărat revoluționar, producătorii, adicătelea băicții veseli de la Blue Byte au introdus și două (2) bucăți de „jok(e)uri”, una piesă „screensaver” și încă una găleată plină de sunete care de care mai „scualtopă-romăciuoase”, ghidându-se, probabil, după principiile: „Nu-i cal,

nici măgar...” și „...iarna nu-i ca vara, domnilor!”

Prima parte

În căminele studențești, din București, Brașov și alte localități ale patriei muma se pot observa începuturile „jocului” pe sub paturile suprapuse, sau dimineța, după ce se scoală studentul, în borcanele cu mâncare! Având acest lucru în vedere, cred că F13 va avea mare succes în rândul căminiștilor și celor care au cu adevărat nevoie de un om de la dezinsecție! V-ați dat seama? Da este vorba despre, de pe acum, celebrii gândăcei prezenți pe masa de bucatărie, pe care veți avea plăcerea „stephkingiană” să-i „storșiți” cu ajutorul a trei ustensile care numai de bucatărie nu sunt (ciocan, plici de muște și ziar) toate acestea într-un anumit timp limită! Aici am ajuns cu FOARTE MULTĂ răbdare la nivelul 150 înregistrând scorul de peste 78000 de puncte spulberând orice record, lucru pe care nu l-am

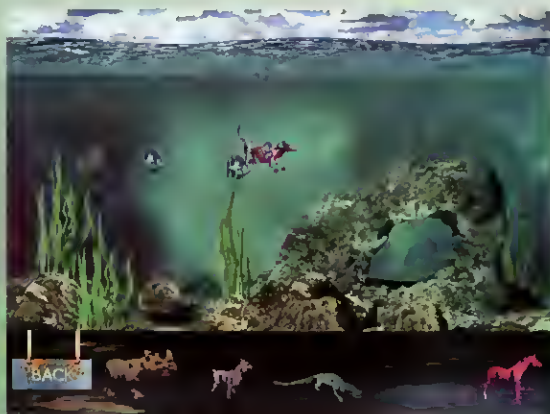
reușit și la următorul joc, am devenit complexat (crezând că nu le am) și am șters de pe hard F13-le! „Cel care nu este păcătos, să arunce primul cu piatra!”

A doua și ultima!

Scheletul din mormântul din grădină, zombi-ul din subso! și

În (ma)cazul în care aveți liberi 130 MB, atunci, F13 este un titlu care nu trebuie să vă lipsească de pe „hașdedeu”. „Gudlack” la „squash”-uit „coahroaches” și la lopătit „corpse”-uri!

*operatcu**



Date tehnice

Gen: Scary!!!
 Producător: Blue Byte
 Distribuitor: Interplay
 Ofertant: Best Computers
 Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
 Sistem recomandat: P 133MHz,
 32 MB RAM, soundblaster,
 DirectX6+. Win95/98

Nota LEVEL

Grafică: 14/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 19/30
 Feeling: 12/20
 Storyline: 5/05
 Impresie: 6/10

fantoma din pod s-au întâlnit în această ultimă parte ca să formeze un „joculeț” în care tu să le dai în cap cu lopata! Acesta este de o complexitate mult mai adâncă decât precedentul, având implementat și un contor de viață, deoarece fiecare din personajele „extrapolate” de către umila-ți lopată vor arunca cu anumite bucăți componente ale lor! Eh, am „rupt gura tărgului”, nu? (sper că nu cu lopata!)

... și BONUS!

Veți putea hrăni niște voraci pești piranha cu următoarele animale: vacă, rinocer, cal, crocodil sau câine!

LEVEL 68

Dweebs

D...w...e...e...b...s, un joc simplu și totuși atât de complex!

Iată că am ajuns și în luna martie a ultimului an din acest mileniu. Dacă citiți aceste rânduri înseamnă că sunteți fericitul (sau...)

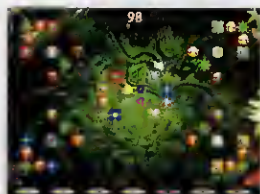
posesor al celui mai nou număr al revistei LEVEL. Bineînțeles că din această ultimă apariție nu puteau lipsi „vestitele” minireview-uri care

vă ajută să vă mai descoperiți frunțile și... sufletele. Dar, mai bine să vă spun câteva cuvinte despre joc. Câteva cuvinte despre joc... ha ha ha, funny isn't it?

Dweebs este un „joculeț” deosebit de simpatic în care veți face cunoștință cu niște gândăcei mici și la fel de simpatici. Acțiunea din acest joc este „foarte complexă”, în sensul că trebuie să orientați, cu ajutorul unor săgeți de orientare, acești gândăcei către casele lor. Dar... atenție mare. Fiecare dintre aceste „coleoptere” - denumire științifică a gândăcelului - are câte o culoare, respectiv: verde, albastru, roz și galben. Din cauza acestor discrepanțe cromatice fiecare gândăcel trebuie direcționat către o casă care să aibă aceeași culoare ca el. Greu, nu?

În rest toate bune, adică: grafică - „comsi-comsa”, sunet - superb, dar...care lipsește cu desăvârșire și un A.I. competitiv și bățios care nu vă va pune mari probleme.

Sper că am reușit să vă dăm o idee cum stau lucrurile cu acest joc „atât de complicat” al celor de



la eGames. În caz că aveți nelămuriri sau A.I.-ul vă face probleme, vă rog să mă contactați la sediul redacției NIVELU* la telefon patru unu cinci unu cinci opt. Multă baftă!!!

Dweebz



Date tehnice

Gen: test de orientare în ... spațiu
Producător: eGames & Crystal Interactive Software Inc.
Distribuitor: Mutation Software Development
Sistem recomandat
Procesor: P 166, 32 MB RAM
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu



The Incredible Machine 3

Mașina Incredibilă... joc de joc sau... cine nu are creier să-și cumpere!

Iată un joc care mie mi-a mâncat tinerețea. Să tot fice vreo câteva luni de când mă gândesc să vă scriu câteva cuvinte despre „Ma-

șina Incredibilă”. Sunt convins, cei care se dau în vânt după puzzle-uri cunosc acest joc și mai sunt convins că vor fi de acord cu mine

dacă voi afirma că *The Incredible Machine* este într-adevăr un titlu care îți pune materia cenușie la lucru.

Primele două versiuni ale acestui joc realizat de către cei de la Sierra aparute în urmă cu vreo trei-patru ani au fost la fel de reușite și la fel de grele. Îmi aduc aminte că în cea de doua versiune a unele puzzle-uri (cel puțin ultimele) mi-au scos peri albi.

La început suntem întâmpinați de dom' profesor Tim, care ne face o scurtă prezentare a jocului. Asta înseamnă că vor exista niște opțiuni cum ar fi: dezlegarea unor puzzle-uri, editarea sau construirea acestora sau dezlegare unor astfel de „ghicitori” contra cronometru împreună cu vreun prieten. La început puzzle-urile vor fi simple, însă, pe pareurs ce înaintăm în joc, acestea vor deveni din ce în ce mai complicate.

Să fie oare *The Incredible Machine* o încercare pentru mințile

noastre luminate și greu încercate în atâtea și atâtea jocuri, care mai de care mai dificile. Sper că acest joc vă va pune atât de multe probleme câte mi-a pus și mie, pentru că altfel ar însemna că nu mă duce pe mine „bila” nu că este greu jocul. La mai mare!!!

Incredible Snake



Date tehnice

Gen: dez-legare de pază
Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu



Jakkal: flash+bones

Carne și oase... Haidem să facem o sorbiță ș-o tocăniță cu mămăliguță!

Era o zi superbă de iarnă, dar...din păcate o altă zi de școală și de lucru. Însă ce să-i faci: c'est la vie - c'est la guerre, adică asta-i via - așa-i gardul.

Buuunnn...Încep să lucrez intens la minireview-uri: primul, al doilea... iată că am ajuns și la al treilea: jaccal (mai bine nu ajungeam). Îi instalez după care încep să îl joc cu



un avânt pionieresc debordant, dar...deodată pulsul mi se ridică misterios și ochii mi se împăienjenesc instantaneu. Mi-au trebuit vreo trei zile ca să îmi revin. Noroc cu Dr. Pepper - doctorul nostru de serviciu care se pricepe la „sipiar” - resuscitări căci altfel eram... Diagnosticul: spasme cranio-cerebrale provocate de un virus olfactiv cunoscut sub numele de „șacalul”.

Șacalul: carne plus oase este un joc care îmbină armonios o grafică mediocră cu o acțiune complexă din care nu veți putea înțelege absolut nimic. Hmmm...Este de-a dreptul jenant, pentru că Jakkal nu este un joc, este o imitație de joc care se vrea a fi un action-strategy, dar...

După lungi insistențe am reușit să disting personajele colțuroase care îmi apăreau pe monitor. Îmi aduc aminte de o casă, un animal, vreo doi soldați... după care, cum vă spuneam, am suferit o traumă care m-a teleportat în lumea viselor. Dar



acum sunt bine sănătos, nu mai am absolut nimic și nu știu de ce colegii mă strigă Socieu' Zbato-Ochi.

Sarpele cu Umuri

Date tehnice

Gen: AAA-unknown
Producător: Blaze Technologies
Distribuitor: Guppy
Entertainment
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu



Speed Demons

Brambureală cu fiare pe patru roți, vaci, oi și... alte animale de curte!
Toate acestea sunt adevărate? Să iau un Diazepam?

Demonii vitezei fac ravagii pe străzile țării noastre. Speed Demons face de răs tagma simulatoarelor auto și pro-

duce dureri de cap celor care îi joacă. Dar să vă explic pe scurt despre ce este vorba. Ei bine, Speed Demons are de toate - lipsă: grafică, realism,

sunct și A.I. Cred că cel mai bine s-ar încadra la capitolul simulator de bowling. De ce? Păi, atunci când întâlnești un obstacol pe drum (văcuțe, mioare sau copăcei) acestea sar „ca arse” asemenea unor popice de competiție din Campionatul Național de Popice Intercomunal.

Mașinile sunt lucrate butucănos, din lingura de lemn, fapt pentru care se poate spune că nu vom conduce niște mașini, ci niște „aparate de locomotivă cu patru roți” care valsează pe șosea mai frumos ca Fred Astaire. Ceilalți participanți la trafic se comportă regulat în sensul că fiecare luptă ca un tigrău pentru ocuparea unui loc cât mai bun la finalul cursei. Legea junglei, fraților! Fiecare pentru el...Dar, nu insistați prea mult pentru că s-ar putea să vă enervați și poate vă crapă vreun vas la creier și o mierliți. Așadar, multă atenție!

Sarpele auto



Date tehnice

Gen: CAR-icatură de simulator
Producător: Electro Mechanics Games
Distribuitor: Microids
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Da
Joystick: Da



Small Soldiers

Soldați care nu știu altceva decât să ucidă. Da' să știți că nu sunt mici deloc!



Sunt chiar uriași, și parcă seamănă puțin cu bătrânul Duke Nukem în vremurile lui bune, când trăgea piept cu suta de kile. Și mai sunt și mulți! Vin grămadă, și nu au altceva în cap decât să te elimine. Sunt ajutați de tot soiul de roboți, care fie de la sol, fie din aer, trag neconștient o ploaie de proiectile în direcția ta. Vei duce o viață de câine. Dar această viață este tocmă potrivită cu personajul în pielea căruia te vei afla.

Personaj care este un fel de mutant, cu corp uman, dar cu cap de câine sau de ceva asemănător. Așadar, fiind jumătate câine, meriți o viață de câine. Sau jumătate. De cealaltă jumătate se vor ocupa băieții respectivi, care nu vor țerta nimic. Noroc că ai și tu mai multe vieți. Păi, dacă o pisică are șapte vieți, chiar nouă în unele cazuri, de ce să

nu aibă și câinii măcar vreo trei patru de rezervă?

Lătrând la lună

Încercând să aducem o umbră de seriozitate, trebuie spus că *Small Soldiers* este un third-person shooter, care deși îmbracă o formă destul de amuzantă din cauza personajului central, va reuși să vă țină conectați la tensiunea unei lupte neînclinate cu o gamă variată de inamici. Și pentru că inamicii sunt răi și mulți, s-au gândit producătorii să introducă și câte un aliat care să



ne mai îndulcească viața. Este vorba despre o creatură cu un fel de codiță, a cărei origine nu am reușit să o disting, pe care o tot chinuie soldațiiăștia ai noștri. De fiecare dată când eliberăm această creatură, pe care o găsim legată în cele mai strani poziții, aceasta își manifestă recunoștința devenindu-ți aliat. Te va urma oriunde te vei duce și va nimici, prin niște figuri de jiu-jitsu amestecat cu contorsionism și balet modern, orice formă de viață cu excepția ta. Păcat că nu știe să sară și acolo unde ar trebui să facă acest lucru pentru a te putea urma, și astfel nu vei putea conta prea mult timp pe



serviciile ei. Noroc cu dușmanii care o prind și o leagă iarăși, astfel că o vei găsi destul de ușor, și destul de des, și noroc că mai apare o creatură compusă din două picioroaie și un cap, care face cam același lucru.

În rest, cei de la DreamWorks Interactive, creatorii acestui titlu, au presărat prin castelul în care se desfășoară toată acțiunea jocului tot felul de power-up-uri, care pe lângă sănătate îți vor asigura



Deși nu este o realizare din punct de vedere al graficii sau al sunetului, *Small Soldiers* este o producție captivantă, a cărei acțiune va ține destui posessori de consolă în fața televizorului o perioadă bună de timp, cu arma în mână, încercând să elimine cât mai mulți adversari. Dacă veți fi sau nu printre ei, veți afla numai jucând această producție.

Dr. Pepper



Date tehnice

Producător: DreamWorks Interactive
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699

LEVEL

Command & Conquer: Retaliation



Un titlu care în mod normal nu ar mai avea nevoie de nici o prezentare. Dar are!

Are, deoarece nici pe departe nu se aseamănă cu ceea ce cunoașteam noi din seria C&C. Este un produs care se include în seria cu acest nume doar datorită vagii asemănări dintre personaje și vehicule. În rest, producția celor de la Westwood Studios este destul de slabă, din toate punctele de vedere. Cu siguranță, orice gamer va putea observa că acest titlu a fost conceput pentru PC, și că pe acest fel de platformă arată cel mai bine, transpunerea lui pe consolă neavând rezultatele așteptate de producători. Acesta este și singurul aspect care scuză cât de cât calitatea slabă a acestei producții. Adevărul este că nici nu avea cum să arate un RTS transpus pe un astfel de suport. Cei care posedă un PlayStation în schimb,



se vor bucura la nuzul acestui titlu și îi vor parcurge misiunile cu deosebită plăcere. De aceea, pentru a reflecta cât mai bine calitatea lui Retaliation, am uitat pentru câteva clipe că am văzut și producția originală pe un PC, și am ținut cont și de faptul că este primul RTS pe care am ocazia să-l joc pe consolă, și trebuie să recunoaștem că este destul de greu să realizezi așa ceva.

Red Alert

Red Alert este titlul care stă la baza lui *Retaliation*. Acest lucru se poate observa din aspectul jocului, dar mai ales din filmele de introducere și de la începutul fiecărui nivel. Filme a căror calitate merită remarcată. Trebuie spus că, pe lângă secvențele de animație, au fost introduse și scene filmate, cu actori. Un astfel de personaj apare

la începutul fiecărui nivel, informând jucătorul care va fi sarcina lui pe parcursul acelei misiuni și, deși nu îi mai rețin numele, este un actor destul de cunoscut, pe care am avut ocazia să-l văd în destule producții cinematografice.

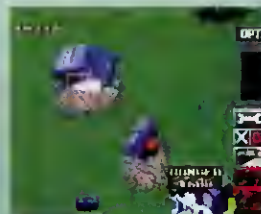
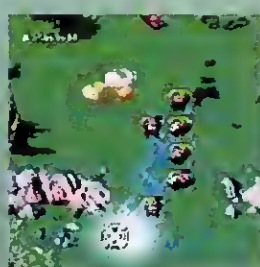
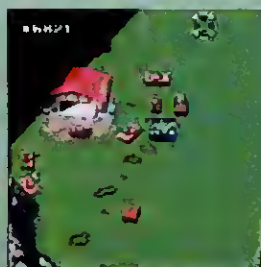
De asemenea, ca și în titlul original, avem cele două tabere rivale: aliații și sovieticii. Pentru fiecare dintre acestea există câte o campanie care presupune mai multe etape, cele două campanii ocupând două CD-uri. Pentru a aborda o anumită provincie, trebuie să avem un grad militar, care crește



odată cu experiența și cu punctajul misiunii anterioare. Chiar dacă vom începe ca simplii sergenți, avem ocazia să facem carieră militară, și să avansăm rapid pe scară ierarhică. Asta în cazul în care răbdarea noastră va fi destul de mare încât să treacă peste calitatea destul de slabă a producției celor de la Westwood Studios.

Fără să o mai lungesc mult, vă spun că dacă nu ați avut ocazia să jucați *Red Alert* pe un PC, *Retaliation* va fi o experiență destul de plăcută pentru voi, și de aceea merită să-l încercați. Dacă însă știți deja cam cum arată înaintașul acestui titlu, este posibil să simțiți un gust destul de amar.

Dr. Pepper



Date tehnice

Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699

LEVEL

Jocul - Zeul Mileniului Trei

După ce în articolele anterioare am fost destul de tehnici, povestindu-vă câte ceva despre componentele esențiale ale unui motor grafic 3D, acum vă propunem o dezbatere asupra unui alt punct important în construcția unui joc: scalabilitatea.

Cu toții am vrea să putem juca cele mai noi și mai reușite jocuri. Pentru cei mai mulți, însă, criștele de sistem necesare rulării ultimelor jocuri apăsătoare depășesc cu mult capacitățile computerelor la care avem acces. Cu siguranță, și voi ați trecut prin situația în care ați fost nevoiți să înghițiți în sec, văzând screenshot-urile unui joc nou-nouț și gândindu-vă că nu-l veți putea juca pe amărățul vostru de calculator. Această problemă nu poate fi rezolvată decât în două moduri: un upgrade (adică un efort din partea jucătorilor pentru a-și aduce hardware-ul la nivelul cerut de joc) sau un engine scalabil (adică un efort din partea producătorilor pentru a face ca jocul lor să poată fi rulat pe configurații cât mai diferite). Scalabilitatea reprezintă, deci, proprietatea unui joc de a putea fi „adaptat” pentru a fi rulat fără probleme pe configurații de putere sensibile diferite. Astfel, folosind un engine scalabil, același joc ar putea fi jucat și pe un K7 cu 128 MB RAM și Nvidia TNT2, cât și pe un Pentium 100 cu 16 MB RAM.

Motivul pentru care decizia de a construi un engine scalabil este foarte importantă în construcția unui joc este clar: permite o creștere sensibilă a audienței jocului. Este greu, însă, să faci în așa fel încât jocul tău să poată fi jucat și pe sistemele „low-end” (acest termen se referă la configurațiile cele mai ieftine pe care le puteți găsi în magazine, și chiar și la cele care sunt atât de depășite încât nu le mai puteți găsi în magazine... :)), dar să și ofere grafica și efectele speciale pe care se așteaptă să le întâlnească

fericiții posesori ai sistemelor de top. Producătorii, însă, nu se prea înghesuie să încerce așa ceva. Motivul imediat este faptul că dezvoltarea unui engine scalabil mărește timpul de dezvoltare a jocului, deoarece impune implementarea unor metode și tehnici suplimentare. Echipa Fun Labs, însă, crede că, datorită exploziei hardware și a „prăpăstiei” din ce în ce mai accentuate între sistemele de top și cele obișnuite, un engine scalabil este în acest moment absolut necesar. În același timp companii, precum UbiSoft, nu au folosit și nici nu intenționează să folosească această metodă.

Să vedem care ar fi motivele pentru care scalabilitatea a căpătat o importanță sporită în ultimul timp. În primul rând, este vorba de creșterea explozivă a puterii de calcul și a frecvenței de lucru a microprocesoarelor. Dacă în 1998 un procesor „de top” avea 400 MHz, astăzi, la începutul anului 2000, întâlnim procesoare cu frecvențe de 800 MHz. În al doilea rând, au apărut seturile de instrucțiuni specializate pentru creșterea performanței în prelucrările grafice 3D (vă spune ceva acronimul MMX?). În cele din urmă, revoluția acceleratoarelor grafice 3D este poate cel mai important factor care a dus la acutizarea problemei scalabilității – diferența de performanță dintre un sistem care posedă o placă acceleratoare și unul lipsit de aceasta este enormă.

Vă întrebați cu siguranță cum, în aceste condiții, putem face ca un joc să poată fi jucat la fel și pe un computer mai vechi și pe unul nou-nouț. Dacă nu ați observat până

acum, trebuie să vă spun că am vorbit numai despre modul în care jocul va fi jucat, nu despre modul în care va arăta. Cu alte cuvinte, e imposibil să încerci să recreezi puzderia de efecte speciale din Unreal pe un 486, la fel cum luminile, umbrele și exploziile din Incoming nu pot fi recreate pe un computer care nu are o placă grafică acceleratoare. Din punct de vedere exclusiv al graficii, deci, scalabilitatea nu oferă o soluție universală. Ea permite însă ca, renunțând la unele „artificii” destinate exclusiv sistemelor performante, jucătorii mai puțin „înzeștrați” să se poată bucura și ei de joc.

1. Dificultățile de abordare

Există două impedimente mari în rezolvarea problemei scalabilității.

Mai întâi, trebuie să stabilim cum anume putem scala elementele jocului (de exemplu, cum putem reduce numărul de poligoane folosit pentru reprezentarea unui personaj) – altfel spus, ce metodă sau ce algoritm folosim pentru scalarea conținutului jocului.

A doua problemă este determinarea „amplitudinii” scalării. În funcție de capacitățile sistemului pe care va rula jocul, trebuie să determinăm cât de multe din elementele jocului care vor fi scalate sau chiar eliminate și în ce măsură.

Vom începe prin a aborda primul aspect – determinarea metodelor de scalare a elementelor jocului.

2. Un exemplu de scalare a elementelor jocului

Să presupunem că jocul nostru este un 1st person shooter. Jucătorul se află într-un oraș cu

clădiri înalte și străzi intens circulante. Deodată, în momentul în care jucătorul intră pe o alee îngheșuită între două clădiri, doi șmecherași îl atacă.

Din punct de vedere al jocului, viteza cu care atacă cei doi adversari, strategia lor de luptă și reacțiile lor la acțiunile jucătorului trebuie să fie aceleași și pe un sistem slab, și pe unul performant. Ceea ce poate să difere, însă, este bogăția detaliilor. Astfel, un sistem performant poate face în același timp calculele necesare randării scenei, stabilirii traseului adversarilor, calculului coliziunilor, ca și introducerii unei mulțimi de elemente suplimentare cum ar fi trecătorii și vehiculele care se văd în capătul aleii, păsările care zboară în văzduh, o fereastră deschisă care se mișcă datorită vântului, gușoarele de pe jos... Toate aceste elemente pot avea umbră, se poate auzi zgomotul circulației sau al ferestrelor lovite de bătăni, armele folosite pot avea efecte vizuale spectaculoase șamd. Aceste elemente suplimentare au un impact foarte mare asupra atmosferei jocului, a imersiunii jucătorului în lumea fictivă care i se propune. Ele nu sunt esențiale, însă; introducerea sau absența lor nu schimbă cu nimic faptul că jucătorul trebuie să se lupte, folosindu-și armele, împotriva a doi adversari. Aceasta este esența jocului.

De aceea, este evident că pe un sistem slab elementele suplimentare vor dispărea, păstrându-se doar acele elemente considerate esențiale pentru joc – înamicii, armele, efectele sonore și vizuale legate de folosirea armelor și de lupta propriu-zisă. Se poate stabili o ierarhie a

importanței elementelor jocului, în funcție de care aceste elemente pot apărea sau nu în joc, conform puterii de calcul a sistemului pe care se joacă.

Până acum am vorbit despre modul în care se poate face scalarea elementelor jocului. Aplicarea practică a scalării ridică însă probleme legate de scalarea geometriei jocului, de metodele sau algoritmi folosiți pentru reducerea numărului de calcule necesare pentru reprezentarea lumii jocului.

3. Scalarea geometriei jocului

Pe scurt, scalarea geometriei reprezintă modul în care lumea jocului va putea fi reprezentată folosind mai multe sau mai puține detalii. Pentru un engine 3D, cantitatea de detalii oferită poate fi echivalată cu numărul de poligoane folosite pentru reprezentarea elementelor jocului – a clădirilor, a personajelor, a armelor etc. Scalarea geometriei jocului presupune, în consecință, creșterea sau micșorarea numărului de poligoane randate pentru a păstra constant frame rate-ul. Este clar, deci, că sistemele mai performante pot afișa imagini construite din mai multe poligoane, anume imagini mai clare și mai realiste.

Păstrarea constantă a numărului de cadre pe secundă (*frame rate*) se poate realiza numai prin menținerea sub o limită stabilită a numărului de poligoane pe care computerul trebuie să le prelucereze și să le afișeze la un moment dat. Dacă scalarea presupune modificarea numărului de poligoane folosite pentru a reprezenta lumea jocului, astfel încât și computerele mai slabe să poată păstra un fps (număr de cadre/secundă) constant, o tehnică asemănătoare este folosită pentru optimizarea calculelor. Această metodă poartă numele de LOD (Level Of Detail – nivel de detalii). Pe scurt, ea permite modificarea în timp real a numărului de poligoane folosit pentru reprezentarea unor modele 3D, în funcție de distanța dintre aceste modele și jucător. Dar această tehnică, deși înrudită cu tehnicile folosite pentru implementarea scalabilității, nu este subiectul principal al acestui articol. Să ne întoarcem la oile noastre (3D, evident)...

În cele ce urmează vom prezenta cele patru metode principale de scalare folosite în jocurile 3D.



3.1 Metoda modelelor multiple (Multiple LOD Models)

O metodă des întâlnită de scalare a geometriei presupune existența mai multor seturi de modele 3D, de calitate diferite (construite din mai multe sau mai puține poligoane, deci la un nivel de detalii – LOD – diferit), care să aproximeze lumea jocului. În funcție de puterea sistemului, va fi folosit unul sau altul din aceste modele.

Această metodă are mai multe dezavantaje.

În primul rând, cantitatea de muncă a modelatorilor 3D va crește considerabil; în loc să creeze doar un singur model, ei vor trebui să genereze mai multe modele pentru fiecare element al jocului.

În al doilea rând, existența mai multor seturi de modele implică spațiu suplimentar ocupat pentru stocarea versiunilor „reduse” ale lumii jocului.

În sfârșit, trecerea de la un model mai complex la unul mai puțin bogat în poligoane poate produce o impresie vizuală neplăcută. Închipuți-vă ce se întâmplă atunci când jucătorul se îndepărtează destul de mult de un element al jocului (să zicem, un alt personaj). Din moment ce de la o anumită distanță detaliile care „înghit” poligoane nu se mai pot desluși, ce

sens are să obligăm computerul să le calculeze în continuare? O metodă uzuală este înlocuirea modelului complex cu unul mai simplu, caz în care poate apărea problema descrisă mai sus.

3.2 Metoda modelelor progresive (Progressive Meshes)

Se pleacă de la ideea înălțării una din poligoanele care formează un model 3D complex, pentru a realiza astfel un model mai simplu, din mai puține poligoane. Se pleacă deci de la un model 3D complex, creat pentru a fi reprezentat integral pe mașinile cele mai performante ale momentului, care va fi modificat conform unui algoritm pentru a se obține modele apropiate ca formă de modelul inițial, dar reprezentate printr-un număr redus de poligoane. Metoda modelelor progresive permite deci reprezentarea unui model 3D cu un număr arbitrar de poligoane, numărul maxim de poligoane prin care poate fi reprezentat fiind determinat de numărul de poligoane al modelului complex inițial.

Un avantaj clar al acestei metode (șine de micșorarea cantității de muncă a modelatorilor, ca și de reducerea spațiului ocupat pentru stocarea modelelor. Se vor stoca numai modelul 3D inițial și informațiile

legate de algoritmul de „divizare” a modelului (care spun care este ordinea de eliminare a poligoanelor).

Dezavantajul acestei metode este că algoritmul folosit trebuie să fie foarte performant pentru a păstra o asemănare cât mai mare cu modelul inițial; cu cât algoritmul de divizare este mai bun, cu atât puterea de calcul necesară este mai mare.

3.3 Metoda suprafețelor parametrice (Parametric Surfaces)

O altă metodă, cu rezultate mai bune, este folosirea suprafețelor parametrice. Ce înseamnă asta? Un element al jocului poate fi descris folosind formule matematice care

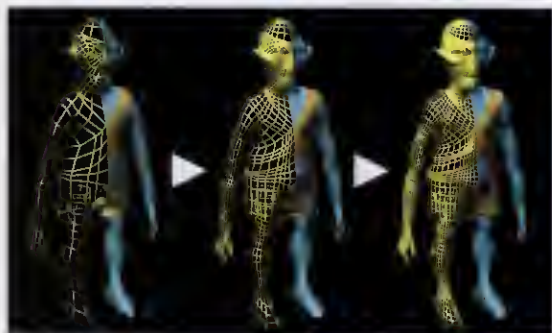


generează suprafețele care îl constituie (de exemplu, brațul poate fi definit de o funcție 3D, fiecare din elementele feței – ochi, buze, obraji etc. – de altele etc.). Aceste formule matematice pot fi apoi folosite pentru a genera în timp real un număr mai mare sau mai mic de triunghiuri care vor fi randate de motorul grafic al jocului.

Este clar că folosirea suprafețelor parametrice permite o scalare foarte ușoară a jocului; în funcție de performanțele sistemului, numărul de triunghiuri generat în timp real va fi modificat fără nici o problemă.



Dezavantajul acestei metode este, în principal, legat de implementare. Mai exact, de punctele de intersecție ale funcțiilor. Să zicem că o funcție va aproxima foarte exact forma unui deget, în timp ce o altă funcție poate aproxima podul palmei. În punctul în care se „leagă” degetul de podul palmei, trebuie realizată o interpolare a celor două funcții, pentru ca trecerea de la deget la palmă să fie suficient de lină. Problema este că în cazul existenței unui număr mare de funcții (pentru modelele 3D complexe) calculul interpolărilor poate depăși ca resurse necesare randarea propriu-zisă a modelului și calculele de scalare, luate împreună.



3.4. Metoda suprafețelor de subdiviziune (Subdivision Surfaces)

Ideea de bază a acestei metode este cumva inversa celei folosite în metoda modelelor progresive. Dacă acolo se pleacă de la un model complex pentru a-l reduce în modele mai simple, aici se pleacă de la un model simplu care va fi modificat pentru a-l face din ce în ce mai complex.

Dacă avem, de exemplu, un model 3D, compus dintr-un număr redus de poligoane, algoritmul de bază al acestei metode presupune ca fiecare suprafață a modelului (fiecare poligon, în cele din urmă) să fie împărțit în mai multe poligoane, care să aproximeze din ce în ce mai bine forma complexă a modelului. Acest procedeu va duce în cele din urmă la crearea unor suprafețe din ce în ce mai netede și care să aproximeze mai bine suprafețele curbe ale modelului.

Dezavantajul acestei metode este legat de complexitatea relativă a calculelor de interpolare și a metodelor de calcul al punctelor optime de „spargere” a suprafețelor.

4. Alte posibilități de aplicare a scalabilității

Nu numai numărul de poligoane poate fi modificat pentru a ajuta la obținerea performanțelor dorite (viteza, fps) pe un calculator mai slab. Gândiți-vă și la efectele speciale sau la modul în care jocul implementează lumina și umbrele. În sfârșit, dacă putem scala modelele (mesh-urile) clădirilor și personajelor, de ce să nu facem același lucru pentru animații?

Să parcurgem pe rând aceste elemente.

4.1. Scalarea luminii

Lumina este unul dintre factorii cei mai importanți pentru crearea

principalul scop al scalabilității este să păstreze intact gameplay-ul și să ajute la reprezentarea unei lumi a jocului cât mai coerență atât pe sistemele „de top” cât și pe cele mai slabe).

Să presupunem că, pentru un sistem dotat cu accelerare 3D, luminile jocului vor fi dinamice și se vor calcula umbrele în timp real ale tuturor obiectelor și personajelor. Pentru un sistem mai slab, luminile nu vor mai fi dinamice, iar umbrele vor fi implementate prin lightmaps. Evident că diferența grafică dintre cele două sisteme va fi mare, dar jocul va putea fi jucat pe ambele computere.

Iată o scurtă trecere în revistă a câtorva metode care pot fi folosite pentru implementarea luminilor, în funcție de puterea de calcul a sistemului de care dispunem: iluminarea hardware, care folosește capacitățile plăcilor grafice acceleratoare 3D; simularea luminii prin aplicarea unor texturi a căror poziție și intensitate sunt calculate în timp real; simularea luminii prin texturi precalculate și texturi ale căror coordonate se schimbă în timp real.

Pentru reprezentarea umbrelor există de asemenea o serie de metode, mai mult sau mai puțin realiste. Cea mai simplă este folosirea unor texturi de dimensiune și formă fixă, care vor fi afișate întotdeauna sub obiectul care ar trebui să aibă umbră. Alte metode, ceva mai realiste, ar fi folosirea unor texturi dinamice (seturi de texturi care să aproximeze umbra unui obiect în mișcare), folosirea proiecției obiectului (care este „aplatizată” pe sol, poligoanele astfel obținute fiind texturate cu o textură întinsească) sau folosirea posibilităților plăcilor acceleratoare 3D (este versiunea cea mai realistă, prin care se generează volume de umbră — corpuri calculate în funcție de poziția obiectului umbrat și a sursei de lumină — a căror intersecție cu celelalte obiecte din lumea jocului determină poziția și intensitatea umbrei).

4.2. Scalarea efectelor speciale

Efectele speciale sunt unele din cele mai atrăgătoare elemente ale jocurilor. Există jocuri care au câștigat enorm datorită efectelor speciale (*Incoming*, de exemplu), acest capitol ajutând jucătorii să treacă cu vederea unele lipsuri ale jocului.

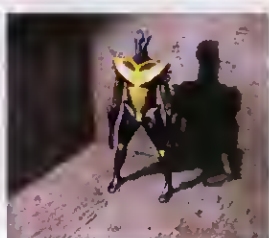
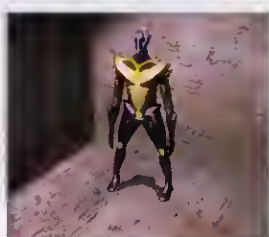
Cea mai simplă metodă de scalare a efectelor speciale este pur și simplu desființarea acestora. Dacă

jucătorul are o mașină slabă, ei bine, poate să tragă cu bazooka în clădiri cât vrea — tot n-o să vadă nici o explozie.

Evident, această metodă e puțin prea „radicală”. Și pentru efecte, ca și pentru elementele jocului, se poate construi o ierarhie a importanței lor. Astfel, pe un sistem puternic, impactul rachetei lansate de jucător va declanșa o explozie care va arunca schije de jur împrejur; după impact, solul sau peretele lovit va păstra urma exploziei și va fumega. În funcție de puterea de calcul a sistemului, se pot elimina unele din efecte (fumul, schije) sau calitatea lor grafică (se vor folosi texturi mai mici sau un număr mai mic de poligoane pentru a simula exploziile).

4.3. Scalarea animațiilor

Dacă pentru personaje am des-
cris deja câteva metode de scalare a



modelelor 3D, animațiile ridică o serie de probleme suplimentare, legate de modul de implementare a animației în joc.

Cea mai simplă metodă de animație 3D este stocarea unei serii de modele care să reprezinte personajul în timp ce efectuează o anumită acțiune (de exemplu, când merge).

Este clar că această metodă are o mulțime de dezavantaje.

În primul rând, cantitatea de muncă necesară. Fiecare acțiune a jucătorului trebuie prevăzută și pentru fiecare trebuie creată animația respectivă. În plus, existența a două animații distincte (de exemplu, o animație pentru mers și alta pentru săritură) nu permite construcția automată a acțiunii compuse (trebuie să creăm o animație suplimentară pentru săritură din alergare).

În al doilea rând, animațiile astfel stocate sunt gândite pentru a fi afișate la un anumit număr de cadre pe secundă. Să zicem că un personaj are o animație de mișcare care se întinde pe zece cadre (un pas durează zece cadre). Dacă jocul va fi rulat pe o mașină puternică, în stare să calculeze 70 de cadre pe secundă, animația personajului îl va aminti pe Charlot cel din filmele mute; în schimb, pe o mașină slabă, capabilă de numai 15 cadre pe secundă, personajul se va deplasa cu înecătușit.

O altă metodă de animație este cea bazată pe „oase”. Oasele sunt reprezentări simplificate ale elementelor de bază ale unui model; animațiile modelului sunt stocate ca animații ale oaselor, care influențează pe baza unui algoritmi deformările modelului.

Scalarea unei animații se bazează pe o tehnică asemănătoare, indiferent de tipul de animație folosit. Această tehnică poartă numele de interpolare a cadrelor.

În funcție de numărul de cadre/secundă care poate fi obținut, animația se va modifica real time, astfel încât durata totală a acesteia să fie aceeași. De exemplu, dacă animația a fost creată pentru 24 de cadre/secundă și computerul respectiv poate randa 70 de cadre/secundă, se vor insera prin interpolare noi poziții în cadrul animației. Dacă sistemul respectiv nu poate randa decât 16 cadre/secundă, se vor elimina unele din cadrele animației.

Putem vedea acum că un avantaj important al metodei bazate pe oase este că permite o interpolare mai ușoară a diferitelor cadre ale



animației (calculul se efectuează asupra unui număr mult redus de puncte).

5. Determinarea amplitudinii scalării

Este foarte important să alegem corect metoda prin care se va determina amplitudinea scalării, adică numărul de elemente ale jocului care vor fi scalate sau la care se va renunța pentru a permite rularea jocului la parametrii maximi pe care îi permit caracteristicile computerului respectiv. Există patru posibilități:

5.1. Configurarea scalării - de către utilizator

În acest caz, jucătorul este cel care poate modifica variabilele de scalare, încercând diverse configurații, în funcție de preferințele sale. Este cea mai ușor de implementat. Pe de altă parte, deși îi permite jucătorului să intervină în acest proces și să aibă controlul total asupra aspectului jocului, mulțimea de parametri asupra cărora va trebui să intervină poate fi uneori prea mare pentru un jucător începător și poate ajunge să plictisească sau să zăpăcească și pe jucătorii cu experiență.

5.2. Configurarea scalării - în momentul instalării jocului

În această situație, imediat după instalarea jocului, programul de instalare va efectua o serie de teste asupra configurației computerului, comparând rezultatele cu o grilă de configurații sau cu o serie de limite individuale ale componentelor. În funcție de rezultate se va stabili amplitudinea scalării și numărul de elemente ale jocului la care se va renunța. Principala dezavantaj al

acestei metode este că după instalare pot exista modificări ale configurației care să invalideze rezultatele obținute.

5.3. Configurarea scalării - înainte de începerea jocului propriu-zis

De această dată, testele de performanță vor fi realizate înainte de lansarea jocului propriu-zis. Sărind peste problema nivelului de relevanță al testelor, adevărata problemă ridicată de acest tip de configurare este mărirea importanței și nejustificată a timpului de așteptare până la începerea jocului.

5.4. Configurarea scalării - în timpul jocului

Această metodă este poate cea mai bună, deoarece permite introducerea în joc a unor elemente suplimentare în funcție de caracteristicile speciale ale nivelului jocului. De exemplu, dacă implementarea gunoaielor zburate de vânt și a ferestrei care se zbate din exemplul nostru inițial nu se poate face într-o zonă intens populată, în schimb, atunci când jucătorul străbate o zonă pustie asemenea elemente pot fi introduse.



Cu alte cuvinte, scalarea real time a jocului presupune reducerea nivelului și numărului de detalii în zonele CPU intensive (cum ar fi zonele de luptă, unde jucătorul oricum n-are timp să studieze cerul sau să admire modul în care se rostogolește o frunză pe jos) și creșterea lor în zonele mai lipsite de acțiune.

Cea mai bună soluție o constituie un hibrid: trebuie lăsată jucătorului posibilitatea să-și configureze jocul, dar se pot adăuga în mod automat elemente care să îmbogățească atmosfera jocului acolo unde acest lucru este posibil.

6. Punctul pe i

Una peste cealaltă, scalabilitatea ridică unele întrebări la care numai voi, jucătorii, puteți răspunde. Este oare mai important să te poți juca un joc, chiar dacă nu te poți bucura de toate efectele speciale și de toate elementele de atmosfera suplimentare pe care acesta le include?

Cu alte cuvinte, ați prefera să puteți juca un joc și pe computerul vostru, cu putere de calcul medie, chiar dacă nu veți vedea unele dintre exploziile superbe sau jocurile de lumina pe care le pot admira cei care au sisteme mai puternice? Sau ați strânge din dinți și v-ați apuca să economisiți pentru a va putea rula jocul la parametrii maximi pe care acesta îi oferă? Ce este, deci, mai important: jocul în sine, gameplay-ul, sau efectele speciale și grafica trăznit? (Eterna întrebare a unui producător.)

După cum se vede, a face un joc nu este atât de simplu și chiar dacă se pomește în urma unei pasiuni sau impuls de moment, cu timpul ne vom lovi capul de pragul de sus.

Claude

Studyworks! Mathematics

Eeee, ce atâtea jocuri ... Ia treceți voi la învățat!

Deși oarecum exotic în rubrica de față, iată că CD-ul despre care veți afla din aceste rânduri este destinat învățării matematicii. **Studyworks! Mathematics** se adresează celor care doresc să își organizeze cunoștințele de matematică, pe baze simple și foarte ușoare de memorat.

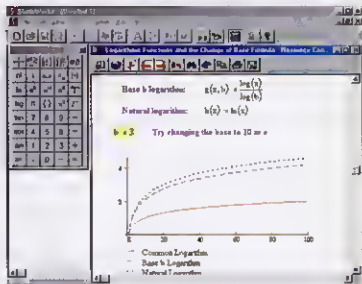
De fapt, trebuie să remarc deosebita simplitate a prezentării teoriei, care este structurată pe opt domenii: Algebra I, Algebra II, Geometry, Trigonometry, Precalculus, Calculus, Statistics, Business Math. Fiecare dintre acestea este abordat strict sub aspect practic, cu atâtea definiții câte sunt absolut necesare pentru a înțelege baza, miezul esen-

țial al prezentării. Care este reprezentat de formule de calcul utile pentru majoritatea problemelor elementare ce se întâlnesc din școală și până în liceu.

Deci, totul este la nivel elementar, iar formulele sunt date „as it is”, adică fără nici un fel de fundamentare teoretică elaborată, fără nici un fel de demonstrație sau explicație mai în adâncime și eventual în corelație cu restul materiei parcurse. De altfel, și problemele prezentate ca exemple sau cele date spre exercițiu demonstrează o abordare strict pragmatică, ce urmărește obținerea unor aptitudini aplicative orientate spre situații reale.

Pe lângă prezentarea elemen-

telor de teorie precum și a problemelor, **Studyworks! Mathematics** oferă un editor de text matematic de calitate medie, precum și un mic editor de grafice. Alături de toate acestea, o legătură prin Internet cu site-ul dedicat utilizatorilor acestui program vă poate asigura comunicarea cu alții asemenea din întreaga lume, pentru un eventual schimb de probleme, grafice, rezolvări. Recomand deci **Studyworks! Mathematics** tuturor celor care doresc să cunoască și să perceapă matematica de școală și colegiu în maniera în care se face acest lucru



în unele țări occidentale și în Statele Unite.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: MathSoft
 Ofertant: Romsys Data
 Tel: 01-3231431
 Fax: 01-2316766

LEVEL

Compton's 3D World Atlas Deluxe

Încă un atlas geografic virtual. Ce aduce acesta în plus?

Întrebarea de mai sus nu este gratuită. Nici măcar retorică. Pentru că piața multimedia este generoasă în ceea ce privește tipul acesta de programe multimedia. **Compton's 3D World Atlas Deluxe**, publicat de **The Learning Company**, pare totuși să se reliefeze într-un context de gen aglomerat. Cu câteva observații, însă.

Baza vizuală a **Compton's 3D World Atlas Deluxe** o constituie o

reprezentare virtuală 3D a Pământului, alcătuită din imagini obținute prin fotografii din satelit. Această reprezentare poate fi rotită după toate axele, astfel încât accesul vizual la orice punct al Terrei nu constituie o problemă. Se poate mări imaginea, dar această funcție de zoom este totuși limitată, din păcate nu există posibilitatea intrării „în amănunte” vizuale. Totul este văzut în ansamblu, și ca exemplu

vă voi spune că nivelul maxim de zoom cuprinde România și câte puțin din țările vecine și pretine. Numai că, acest nivel general de survol al Terrei se reflectă și în datele ce ne sunt

oferite de hartă. Adică, doar câteva orașe mari din fiecare țară, râurile reprezentate sunt doar cele foarte mari (și nu toate sunt numite), munții practic nu au nume (de la noi din țară exista numai Pietrosul, fără precizarea că este al Radnici) șamd.

Nu aș spune că pachetul **Compton's 3D World Atlas Deluxe** este lacunar. Cel mult aș zice că trădează o tendință de globalizare, ce eludează amănuntul local. Și care, în plus, ușurează efortul intelectual al unui american (inocent exemplu) de a înțelege de ce nu se poate spune că Statele Unite „este rotund”.

Până la urmă, recomand **Compton's 3D World Atlas Deluxe** ca supliment, ca adjuvant în



culturalizarea geografică a copiilor, deoarece, pe lângă hărți și statistici, conține o excelentă prezentare a aspectelor tectonice, climatice și de evoluție a populației. În plus, multe secvențe video prezintă inspirat concepte conexe ecologiei, inclusiv protecția animalelor sau reciclarea materialelor.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: The Learning Company
 Distribuitor: The Learning Company
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375
 Fax: 01-3306351

LEVEL



Sonic Foundry Acid Music 2.0

Fără bătaie de cap, cu puțin ACID, muzica se poate face și foarte ușor.

A face muzică înseamnă pentru mulți dintre voi să aduni o mulțime de moșgăle negre greu descifrabile, așezate de-a valma pe cinci linii paralele de le zice portativ în limba muzică. Ce se dovedește deseori mult prea străină și greu descifrabilă, astfel încât, cu tot talentul de care ați putea da dovadă, valma de mai sus nu se devalmășește într-o ordine ușor de priceput și folosit - „un rând de ceapă, un rând de cartofi, un rând de jelină ...”. Și atunci, ce să-ți mai rămână de făcut dacă nu le ai și nu le ai cu compunerea muzicii, și poate că ți-e și cam lenc să te arunci în profunzimile teoretice și practice ale acestui domeniu? Simplu, ici de la alții.

Bucle, buclufe și buclioșoare

Să lăsăm „P”-urile din subtitlu acolo unde se află și să trecem la lucruri, hai să zicem, serioase. Este plină turnea de dincolo de granița noastră de Vest, cu CD-uri pe care se află colecții mari de fișiere .wav ce conțin un singur lucru - bucle. Sau „loops”, mai pe limba lor

originală. Acestea sunt fișiere de sunet ce conțin o mică bucată muzicală, ce poate fi reluată în buclă, adică repetată, la infinit, pentru a servi la alcătuirea unei piese muzicale. Spre exemplu, într-un astfel de loop se poate afla o singură măsură dintr-un ritm de tobe, sau o frază de bas, de sintetizator, de chitară. Evident, o asemenea bucată muzicală poate să se întindă pe durata mai multor măsuri muzicale, sau poate conține chiar un solo de instrument. Depinde numai de utilizator felul în care aceste loop-uri vor fi combinate, suprapuse și mixate. Hm, tocmai am spus o prostie.

Și soft-ul contează!

He, he, uitasem că, pentru asamblarea loop-urilor într-o piesă muzicală, este necesar și un program cu care să faci acest lucru. Și, pentru că s-a găsit o firmă românească vrednică a intra în relații cu Sonic Foundry, unul din cei mai tari producători mondiali de software dedicat facerii muzicii, iată că vă prezentăm aici un program special conceput pentru realizarea de

muzică din loop-uri. Este vorba despre *ACID Music*, în varianta sa cea mai recentă, adică 2.0.

ACID este un program foarte simplu ca interfață și extrem de ușor de utilizat. În jumătatea inferioară a ferestrei principale a programului se află un fel de Explorer, cu care se pot căuta, asculta și încărea loop-urile dorite, de pe HDD sau CD-ROM. Tot în partea de jos, se poate vizualiza loop-ul respectiv, și i se pot stabili anumite proprietăți, cum ar fi numărul de măsuri, sau tonalitatea de bază. De asemenea, se pot marca intervale din loop-ul respectiv, astfel încât să fie folosită, eventual, numai o parte din acesta.

După ce am încărcat loop-ul cu pricina, putem să îl așezăm pe o pistă (track), unde poate fi poziționat și repetat în orice moment al piesei în lucru. Această operațiune este mult ușurată de faptul că în partea de sus a ferestrei pistelor, acestea sunt marcate din măsură muzicală în măsură muzicală, dar există și în partea de jos marcare ce folosește de data aceasta la măsurarea piesei în secunde sau în sample-uri, opțional.

Un alt aspect important este acela că se poate modifica lungimea unei bucle fără a schimba și înălțimea sunetului conținut. Ceea ce este foarte util, atunci când vrei să faci o piesă într-un alt tempo decât cel al unora din loop-urile folosite. Tot așa, dacă vrei să faci o piesă într-o altă tonalitate decât a unui loop, acesta poate fi ureat sau coborât față de tonalitatea de bază, fără a modifica tempo-ul loop-ului.

În mai multe variante

Sonic Foundry ACID 2.0 este oferit în mai multe versiuni, în funcție de necesitățile utilizatorului. Cel mai bogat în funcții dintre pachetele *ACID* este cel numit *ACID MUSIC*, și care are în plus față de celelalte posibilitatea de a aplica efecte audio pe piste (reverb, flanger, distortion, chorus, delay, EQ), precum și un utilitar de ardere a CD-urilor audio, cu conținutul pieselor lucrate în *ACID MUSIC*.

Absolut fiecare pachet *ACID* conține, pe lângă CD-ul pe care se află programul în sine, încă un CD pe care veți găsi 600 de loop-uri create în stilul abordat de pachetul respectiv. Există un *ACID Hip-Hop 2.0*, există un *ACID Dj 2.0* șamd. Toate aceste versiuni ce cuprind un singur stil de muzică fac parte din seria *ACID STYLE*. Atât *ACID MUSIC*, cât și *ACID STYLE* oferă posibilitatea salvării pieselor muzicale în format MP3.

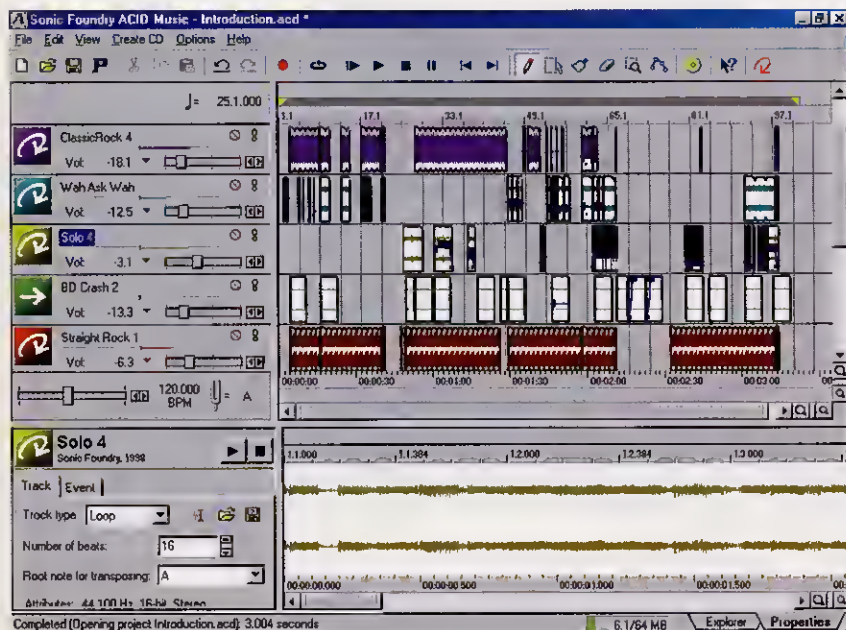
Sonic Foundry, ale cărei produse sunt acum distribuite și la noi în țară, pune la dispoziția utilizatorilor o colecție uriașă de CD-uri ce conțin loop-uri, pentru o multitudine de stiluri și maniere muzicale. Cu astfel de CD-uri și cu un program atât de simplu și ușor de folosit ca *ACID*, numai cu puțin efort și azi - mâine va vedea la TV sau va auzi la radio. Cine știe?

Marina Ghinea

Date tehnice

Producător: Sonic Foundry
Ofertant: Romsym Data
Tel: 01-3231431
Fax: 01-2316766

LEVEL



DOBRKY 17

Atenție! Acest „strategy guide” conține „spoilers”, cum le intitulează anglo-americanii! Adică, „indicații prețioase” care vor strica din atractivitatea și jucabilitatea acestui titlu!

Există controverse în acest joc, de genul „...cum să trimiți un soldat la luptă cu numai 18 gloanțe”, sau „... de ce trage cu pistolul numai pe direcții perpendiculare iar cu pușca poate și la 45 de grade?”, totuși este un titlu care m-a uns la suflet. Ceea ce m-a atras la *Gorky 17* este modul de luptă turn-based și cel de explorare. *Odiun* sau *Gorky 17* sunt unul și același joc, numai că la americani a luat numele de *Odiun*, de ce, nu mă

întrebați pe mine, că nici eu nu știu, probabil motive de strategie de piață!

Modul de luptă vi se va părea la început un pic bizar, dar vă veți obișnui cu el. Încercați să anticipați modul de atac al adversarului și să vă folosiți de obiectele de pe terenul de luptă!

Chiar la început vă veți întâlni cu Dobrovsky și aveți grijă să nu-i dați prea multe obiecte în inventory că va „zbură” cu ele. La fel și cu Medusa! Să nu spuneți că nu v-am zis!

Strategie

Verificați toate cutiile pe care le găsiți și să știți că morită lupta pentru a obține acele „goodies” care se află în ele. Nu cred că strică nimănui niște rachete în plus sau mai multe „healing items”!

Nu încercați să-i specializați pe toți în fiecare armă, și folosiți armele albe cât de mult posibil, economisind astfel muniția. Folosiți muniția cea mai indicată pentru fiecare tip de armură! Un exemplu eficient este pistolul, care lovește mai eficient un adversar echipat cu Light Armor decât cu Medium Armor ca să nu mai vorbesc de unul dotat cu Heavy Armor, pe care abia dacă-l zgărie. Există muniția de Shotgun sau chiar grenada, ambele putând fi folosite cu succes împotriva adver-

Nume	Armură	HP	Invulnerabilitate	Vulnerabilitate	OBS
Hound	L	40			
Jet Elmer	M	100	F,E	T	rachete explozive
Garcia	M	60		F	
Lilith	M	70	T	F	
Pain God	L	50	F		
Medusa	M	120	T	F	
Lucy	M	100	T	F	
Guard (BOSS)	H	350	T		atacă cu T
Puppet (BOSS)	H	450	F	T	
Needle	M	70	E	F	atacă cu T
Squeaker	H	110	T,P	F	atacă în arc
Reverend Insect	H	80	T,F,E,R	P	face freeze
Sister of Mercy	H	120	F	P	rachete explozive
Cripple (BOSS)	M	400	P,T	F,R	2 focuri pe tură
Messiah	M	170	R,F,T		agăpat de perete
Incubus	H	150	T,E	R,F	2 focuri pe tură
Harvester	H	100	T		
Invizibil	M	50	F,E,T		atacă cu Poison
Mutated Dobrovsky (BOSS)	H	500		T	

Legendă: F - foc; T - tranchilizante; E - energie; R - freezing; P - poison

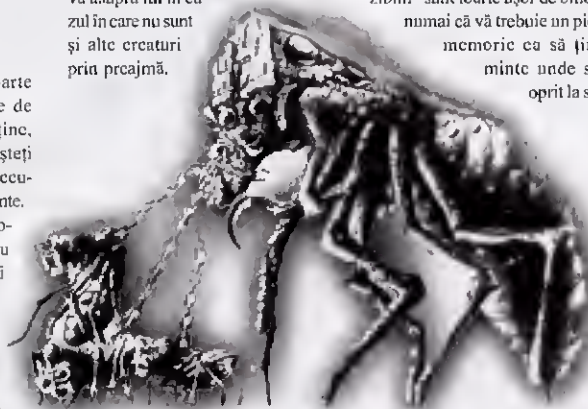


Medusa, pe care îl găsești în muzeu și te va ajuta o bună bucată din joc, după care virusul îl transformă și devine ostil, la acel moment debitând fraze de genul „... ride the snake” din repertoriul

celebrei formații The Doors sau „...Bela Lugosi is dead”, toate acestea dau un pic de sare și piper jocului.

Principiul luptei este următorul: nu atacați toți dușmanii deodată, concentrați-vă asupra unuia singur, (sau doi) și niciodată nu vă lăsați spatele descoperit, mai ales în luptele când aveți pe cineva de protejat.

Când vă veți lupta cu un (boss-monster), concentrați-vă asupra lui în cazul în care nu sunt și alte creaturi pria preajmă.



Boss-Monsters

În muzeu folosiți-vă de cutiile care blochează vederea monștrilor pentru a-i atrage mai aproape de personajele voastre, iar pe Guard abordați-l cu grijă, nu face el prea mult damage, dar lovește cu tranchilizante și nu cred că vă prinde prea bine să stați cu un personaj blocat timp de trei ture!

Cutiile sunt esențiale în înfruntarea cu Messiah (în hotel), pe care trebuie să-l înconjuțați cu toate cutiile din aria de luptă și să-l atacați numai cu arme albe, la celelalte el fiind imun!

Ultimul „monstru” (Mutated Dobrovsky) este extrem de ușor de omorât mai ales că nu rezistă la tranchilizante.

Avansați cu oricare din personaje și ar trebui să puteți să-l tranchilizați

cu pistolul. După care vă apropiați de el și începeți să trageți cu orice credeți de cuviință, deoarece este ultimul.

Deci, am terminat cu Boss Monsters (cel puțin cei care o să vă dea cât de cât de furcă sau lopată!), să trec mai departe la cățiva „monștrișori” extrem de plăcuți. „Invizibili” sunt foarte ușor de omorât, numai că vă trebuie un pic de memorie ca să țineți minte unde s-au oprit la sfâr-

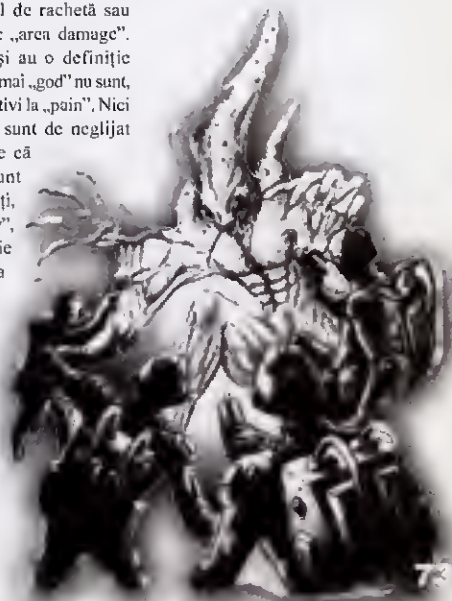
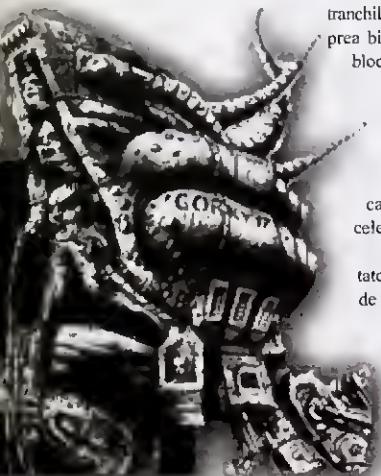
X cu niște „incubus” și „reverend insect”! A început și lupta, am crezut-o cea mai grea din toate, dar, cîrînd, am fost foarte dezamăgit de AI-ul „incubusitorilor” care au cam bușit-o (toate grenadele cu care au tras le-am folosit în folosul meu și am omorât reverenzii)! Știu că ultimele propoziții v-au lăsat un pic „în ceață”, dar, credeți-mă, o să vă prindă bine sfaturile mele, avînd în vedere că am pățit-o și eu!

**Și cum spunie amerikanii:
„In K'shu WE trust!!!”
Gud lac ăv conșianș!**

ATENȚIE! Sfârșit extrem de sec! Mă așteptam să îmi arate și mie marele secret pentru care m-am luptat atîta dar... nici vorbă! Poate o să ne arate de la ce am salvat omenirea în *Gorky 17 - Second coming!* Cine știe, poate...!

K'shu - Gorky'shu

șitul turci lor. Dacă nu țineți minte poziția lor exactă, nici o problemă, există lansatorul de rachetă sau grenada care face „area damage”. „Pain god”, deși au o definiție înfricoșătoare, numai „god” nu sunt, fiind foarte receptivi la „pain”. Nici „squakers” nu sunt de neglijat avînd în vedere că atacă în arc, sunt destul de rezistenți, au armură „heavy”, deci mare atenție cînd aveți de-a face cu ei! „Reverend insect” sunt pe departe cele mai „rele” din punctul de vedere că au foarte multe invulnerabilități. La un moment dat veți avea o în-tîlnire de gradul



Creative Labs GeForce 256 Annihilator Pro

Iată un accelerador 2D/3D de calitate, care folosește ultimul chipset de la NVIDIA, GeForce256. Arhitectura sa inovativă combină tehnologia Transforming & Lighting cu un engine de randare care realizează performanțe deosebite.

Controller-ul grafic de la Creative Labs, mai exact pipeline-ul de randare este capabil să furnizeze patru pixeli pe ciclu. Producătorii de jocuri pot beneficia de efectele speciale, cum ar fi multi-texturarea, efectul de bump mapping pentru îmbunătățirea suprafețelor dure sau efectul de environmental mapping, care conferă obiectelor proprietăți reflectice. De asemenea, ei pot beneficia de avantajul unei filtrări anizotrope împreună cu un antialiasing pe întreaga scenă pentru a crea imagini realiste care rivalizează cu stațiile grafice mult mai scumpe.

Trăsătura care propulsează această placă video în fața multor plăci nu este filtrarea anizotropă și nici compresia texturilor, deși acest cip poate să realizeze toate aceste lucruri într-o manieră foarte bună. Ceea ce este deosebit la GeForce256 față de celelalte acceleratoare este faptul că este un GPU (Graphics Processing Unit). Astfel, este prima placă video care preia asupra sa toată procesarea 3D. Pentru a înțelege procesul, este important să știți ce anume este pipeline-ul grafic

3D. Există patru secțiuni în pipeline și fiecare din ele este crucială în crearea mediilor 3D realiste.

Prima secțiune este numită „transforming” și este definită ca fiind porțiunea din pipeline care convertește datele 3D de la un cadru de referință la un nou cadru de referință. Sistemul trebuie să transforme datele pentru a furniza cadrul curent înainte să treacă la următorii trei pași. Fiecare obiect care este afișat (unele din ele nici nu sunt afișate) trebuie să fie transformat de fiecare dată când scena este reproiectată.

A doua secțiune este denumită „lighting” și este opțională în pipeline-ul 3D, deși produce un impact vizual mare. Efectele de iluminare sunt esențiale pentru a produce un efect realist al scenei și pentru a conferi imaginilor randate o adâncime mai mare. De fapt, acest efect constă în aplicarea a până la opt surse de lumină în scenă și construirea artilor iluminate, a umbrelor etc.

A treia secțiune este numită „triangle setup”, termen care s-a tot modificat de-a lungul apariției noilor plăci video. În ciuda acestui fapt, multă lume nu prea știe semnificația lui. „Motorul” de triangle setup este un coprocesor matematic, care primește datele și calculează toți parametrii necesari motorului de randare. Acest ciclu



„setează” practic triunghiurile pentru procesul de randare.

Ultima secțiune, randarea, este procesul care alege a culoarea potrivită pentru fiecare pixel ce va apărea pe ecran. Pe lângă culoare, motorul de randare trebuie să mai ia în considerare culoarea și direcția luminii care atinge obiectele, cazul în care obiectul este translucid și modul în care textura este aplicată pe acesta.

Majoritatea plăcilor video actuale se ocupă numai cu ultimele două cicluri, „aranjarea triunghiurilor” și randarea. Primele două cicluri ale pipeline-ului sunt de obicei calculate de procesorul calculatorului. Din punct de vedere al intensității operațiilor matematice se poate spune că aproape majoritatea procesoarelor nu realizează o muncă satisfăcătoare, cu excepția celor de ultimă generație. În acest fel gamerii sunt obligați să facă nenumărate upgrade-uri pentru a obține procesoare din ce în ce mai noi și mai rapide. Iată motivul pentru care nu există jocuri de calculator pe piață capabile să furnizeze o rată de un milion de poligoane pe secundă, ca să nu mai vorbim de șase sau opt milioane de poligoane, de care sunt capabile plăcile video din generații mai noi.

Creative Labs GeForce 256 Annihilator Pro prezintă un foarte mare avantaj pentru că are incorporat acest engine de Transform-

ing & Lighting (implementat software în DirectX 7), iar rezultatul este că rata cadrelor nu mai este atât de mult dependentă de viteza procesorului. Puteți avea un Pentium II la 266 MHz sau un Athlon la 650 MHz, însă în majoritatea cazurilor numărul de frame pe secundă va rămâne constant. Nu înseamnă că nu aveți nevoie de un procesor rapid pentru că, în ciuda faptului că acesta nu mai este încărcat cu operații geometrice, producătorii de jocuri se vor concentra să „îl pună la lucru” cu alte operațiuni, cum ar fi un AI (artificial intelligence) avansat sau nivele mai mari, din care acesta va trebui să selecteze ce îi va trimite plăcii grafice. Deoarece engine-ul de Transforming & Lighting al plăcii este proiectat să calculeze numai acele rutine matematice care sunt folosite de jocurile 3D, și nu alte operațiuni asemănătoare celor efectuate de procesorul calculatorului, putem spera o îmbunătățire substanțială a graficii în jocurile generațiilor viitoare, eventual putem spera la o apropiere de realitatea filmelor de la Hollywood, deși mai este destul de mult până acolo.

Un lucru foarte important este memoria de tip DDRAM (Double Data Ram), acest accelerador fiind echipat cu un total de 32 MB. Îmbunătățirile semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluțiilor mari



cu o adâncime de 32 biți, unde sunt necesare operații intensive cu memoria și unde se observă diferența între plăcile cu DDRAM și cele cu SDRAM. Datorită acestui tip de memorie se execută simultan atât operațiuni de scriere cât și de citire. Astfel se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde din viteză. Din păcate, acceleratoarele care sunt echipate cu acest tip de memorie costă aproximativ cu 50-60 USD mai mult decât predecesoarele lor cu memorie de tip SDRAM.

Ratele de refresh sunt și ele destul de impresionante, astfel într-o rezoluție de 640 x 480 x 16 bit pot atinge 240 Hz. Rezoluția maximă suportată este de 2048 x 1536 x 16 la o adâncime de culoare de 32 bit.

Alte trăsături tehnice generale ale plăcii ar mai fi: 480 milioane de pixeli/secundă, 4,8 GB/secundă lățime totală de bandă a memoriei, accelerare video pentru Direct3D, MPEG-1, MPEG-2 și Indeo; tehnici amintit și RAMDAC-ul de 350 MHz care asigură rate de reîmprospătare verticală de peste 200 Hz.

Manualul este destul de gros și conține o mulțime de informații despre placă și procesele de instala-

lare și configurare, iar alături pot fi găsite și patru CD-uri. Pachetul este însoțit de jocurile *Rollage*, *Alien vs Predator* și *Need for Speed High Stakes*, iar pentru cei care au un DVD este inclus programul Intervideo WinDVD, program capabil să se folosească de facilitățile Motion Compensation disponibilă pe placă.

Testele propriu-zise s-au efectuat pe un sistem cu un procesor Pentium III cu o frecvență de 500 MHz. Placa de bază de test a fost o MSI MS6163 cu chipset BX și, bineînțeles, Front Side Bus de 100 MHz, iar pe aceasta au fost instalați 64 MB de memorie PC 100. Pentru a testa acceleratorul de la Creative Labs s-a folosit 3Dmark 99. Max care a afișat în final un indice de 4253. Dat fiind faptul că 3Dmark 99 Max nu se folosește de capacitățile Transform and Lighting, am testat și cu 3Dmark 2000 Pro, scorul obținut fiind de 3571.

Am continuat cu Half-Life, placa fiind setată la o rezoluție de 800 x 600. În demo-ul mine1.dem s-au obținut 20,675 fps (cadre pe secundă), iar în mine2.dem s-au obținut 10,740 fps. La o rezoluție de 1024 x 768 mine1.dem a afișat

20,517 fps, iar mine2.dem 10,173 fps. Dat fiind faptul că *Half-Life* nu folosește T&L și că se poate observa că scăderea fps-ului de la o rezoluție la alta este foarte mică, putem spune că intervine și o limitare de procesor. Probabil că dacă jocul ar fi folosit T&L, situația ar fi fost cu totul alta.

Următorul joc a fost *Quake III Test v.1.08* unde într-o rezoluție de 800 x 600 cu 16 biți de culoare GeForce a reușit în timedemo1 o performanță de 79,8 fps, iar la rezoluția de 1024 x 768 x 32 bit cu toate setările grafice la maxim a „scos” 60,1 fps.

Sună impresionant, nu? Mulți producători de jocuri sunt de părere că această nouă placă le va permite să realizeze multe din lucrurile la care visau. Folosind Transforming & Lighting, se eliberează o mare parte din munca procesorului, care va fi astfel atribuită altor funcții, totul pentru o apropiere cât mai mare de realitate.

Din păcate, această putere de calcul nu va fi folosită de toate jocurile care urmează să apară în scurt timp. Beneficiază de ea numai acele jocuri care vor fi programate să folo-

sească acest engine. O altă alternativă a producătorilor ar putea fi patch-urile care se pot aplica jocurilor pentru a „activa” această trăsătură.

Sperăm ca majoritatea jucătorilor viitoare să încorporeze aceste facilități, oferindu-ne senzații noi. Indiferent de acest lucru, plăcile video care au încorporat chipset-uri GeForce 256 vor impune un nou standard al tehnologiei și performanței, de acest lucru beneficiind în special noi, gamerii. Ținând cont de prețul destul de ridicat al plăcilor de acest gen, nu sunt încă tocmai accesibile. Sperăm ca lupta dintre producători și concurență să determine într-un viitor nu prea îndepărtat o scădere semnificativă a prețurilor la aceste componente.

DR WARP

Producător: Creative Labs
Distribuitor: Flamingo Computers
Tel: 01-2225041
Fax: 01-2224934
Preț: 299 USD (fără TVA)

Logitech TrackMan Live!

Iată un Trackman care folosește o tehnologie radio și care se adresează celor care sunt mult prea comози și nu vor astfel să stea neapărat în fața calculatorului. La prima prindere senzația pe care o resimte utilizatorul este aceea a unui telecomenzi sau a unui telefon celular. Însă această surpriză s-ar putea să nu fie la fel pentru toți,

pentru unii poate deveni chiar incomod modul de folosire.

Radiotehnologia digitală folosită este extrem de eficientă. Poți astfel să te plimbi liniștit cu TrackMan-ul prin toată casa, acționând din orice unghi dorit. Receiver-ul este conectat la calculator printr-un cablu care intră în portul PS/2. Din fericire există și

un adaptor de 9 pini pentru portul serial.

Producătorii au inclus un kit de instalare reprezentat de două dischete alături de un manual tradus în șase limbi. Sistemele de operare suportate sunt: Windows 3.1, Windows 95 și Windows NT 4.0.

Este necesară o setare privind distanța de lucru, care poate fi de maximum 10 metri. Modul de lucru cu Trackman-ul este din păcate mai puțin obișnuit pentru jucătorii care sunt obișnuiți cu mouse-urile de zi cu zi. În schimb, rezoluția Trackman-ului este foarte bună, cantitatea de mișcare fiind mult redusă. În ceea ce privește binecunoscuta problemă a curățării, acest produs respectă regula, procesul realizându-se ca la orice mouse obișnuit.

Cele trei butoane de pe suprafața sa pot fi atribuite unor diverse comenzi, cum ar fi: AutoScroll, Universal Scroll, HyperJump,

CyberJump sau dublu clic. Folosind butonul pentru Universal Scroll se poate face și zoom (panoramare) în documentele de Word.

O problemă interesantă, asupra căreia manualul avertizează ferm este folosirea lui în avion, unde undele radio interferează cu cele ale liniilor aeriene. În concluzie, cei care și-au programat multe zboruri nu se pot folosi în această variantă de el.

În ciuda prețului cam piperat, forma, designul sinuos și calitatea produsului demonstrează încă o dată că Logitech reprezintă o firmă de vârf în domeniul accesoriilor de acest gen, surprinzându-ne cu produsele de ultimă oră.

DR WARP

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Preț: 114 USD (fără TVA)



Thrustmaster Flight Sim Set

Deși accesoriile de la Thrustmaster precum Attack Throttle, Elite Rudder Pedals, Top Gun Joystick sunt ambalate individual și pot fi achiziționate ca atare, ele formează un sistem complex de periferice în fața cărora orice gamer care iubește simulatoarele de zbor s-ar simți ca în cockpit-ul unei „păsări de oțel”.

THRUSTMASTER ELITE RUDDER PEDALS

Puțini dintre noi știu că avioanele și elicopterele sunt dotate cu pedale. Modul de mișcare al acestora este însă total neobișnuit. Toemai din acest punct de vedere, accesoriul prezentat de cei de la Thrustmaster copiază fidel modul de manevrare al unui aparat de zbor. Acesta se realizează înainte și înapoi în felul următor: când o pedală se mișcă într-o direcție, cealaltă realizează o mișcare în sens contrar. Acest lucru nu poate decât să-i bucure pe amatorii dormici de senzații cât mai apropiate de realitate în ceea ce privește acest gen de simulatoare.

Pedalele sunt confecționate din plastic și montate pe o bază gigantică. Aceasta îi conferă stabilitatea și rezistența necesară unor mișcări efectuate cu picioarele. Pedalele propriu-zise prezintă niște margini care servesc unei fixări cât mai bune a tălpilor.

La fel ca la majoritatea produselor Thrustmaster, accesoriul prezintă binecunoscutul manual, tradus în șase limbi, care avertizează asupra unor probleme mai puțin obișnuite. În cazul în care mișcarea devine greoaie în timp, se recomandă

introducerea unei pelicule de ulei la baza lor, pentru a contracara efectul frecării.

Pedalele pot prezenta incompatibilități în anumite jocuri și de aceea este necesară verificarea suportului tehnic pentru acest gen de probleme. De asemenea nu pot fi folosite ca niște pedale obișnuite în simulatoarele de mașini neavând funcții cum ar fi accelerarea sau frânarea.

Cu toate că designul nu este pe măsura celui cu care ne-a obișnuit firma, trebuie să ținem cont că acest accesoriu este destinat unei folosiri ceva mai brutale, mult mai importantă fiind în acest caz rezistența. Dacă sunteți mari amatori de simulatoare de zbor, acest produs este unul care merită încercarea, mai ales în combinație cu celelalte accesorii.

THRUSTMASTER TOPGUNJOYSTICK

Joystick-ul Top Gun este folosit pentru a controla mișcările avionului. Permite astfel balansarea la stânga sau la dreapta, iar atunci când este acționat înainte și înapoi, avionul realizează o mișcare de coborâre sau de urcare.

Joystick-ul are în vârf un hat 4-direcțional. Gripul este confortabil și se aseamănă foarte mult cu cel al unei manșe de avion.

Mânerul este acoperit în diverse locuri cu o textură din plastic, ceea ce amplifică

sensu-
zația de reali-

tate. Pe lângă butonul de tragere mai există încă 3 butoane, care reprezintă un fapt inedit și care pot fi atribuite diverselor funcții de zbor: butonul



de lângă hat este folosit pentru schimbarea armamentului, cel mijlociu pentru a modificarea țintelor de radar, iar cel inferior pentru modulurile HUD. Mișcarea este fină, însă lipsa force feedback-ului reprezintă un minus pentru acest joystick.

Pachetul vine și cu un joc demonstrativ pe 2 CD-uri: Top Gun. Instalarea lui este destul de anevoioasă.

Baza este destul de mare însă prezența unor ventuze ar fi fost binevenită pentru a garanta o stabilitate mai mare în timpul unor jocuri nervoase. Joystick-ul se poate folosi și la alte genuri de jocuri unde senzațiile sunt la fel de intense.

THRUSTMASTER ATTACK THROTTLE

Thrustmaster Attack Throttle este un controller mai puțin obișnuit destinat pentru senzații recreative.

Îmîtând pe cât de mult posibil

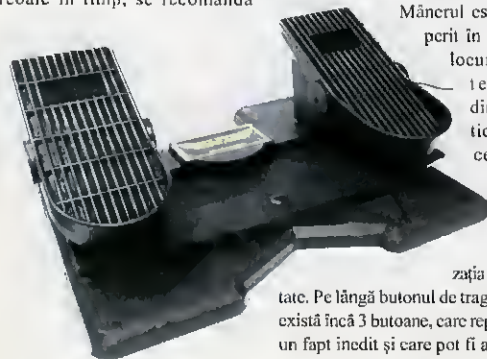
forma unui throttle original, ai impresia că nu ești în fața unui simplu calculator, ci într-un avion de vânătoare. Aceasta se datorează atât formei cât și grip-ului neobișnuit.

Conceput pentru mâna stângă, nu poate fi folosit decât în această variantă. Este un lucru normal, ținând seama că mâna dreaptă este destinată folosirii joystick-ului. Throttle-ul prezintă patru butoane, proiectate pentru fiecare deget al mâinii stângi și un switch care are două poziții.

CD-ul de instalare prezintă diverse fișiere, denumite script-uri, unde sunt preconfigurate butoanele pentru diverse jocuri.

Ținând cont de prețul destul de mare, gamerii care sunt dispuși să cheltuiască pentru acest tip de produse pot să o facă liniștiți, deoarece senzația pe care o conferă acest pachet este unică.

DR NARP



Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766
Prețuri: Elite Rudder Pedals - 55 USD (fără TVA), Top Gun Joystick - 24 USD (fără TVA), Attack Throttle - 43 USD (fără TVA)



Hmm... De data aceasta nu este vorba despre Mike. Numărul de martie îl găsește pe Sneiku' în rolul poștaşului de serviciu. După lungi și grele „adulmecări” am reușit să selectez câteva scrisori la care să vă răspund. La fel ca și predecesorul meu, am întâlnit în scrisorile voastre o mulțime de cerințe, pretenții sau doleanțe. În unele cazuri vă pot ajuta, însă trebuie să înțelegeți că în unele situații nu putem face nimic. Tocmai de aceea vă rog să nu vă supărați și să continuați să ne scrieți pentru că scrisorile voastre înseamnă foarte mult pentru noi. Trusssssst meeeeee!!!

*P.S. Un garpe nu minte niciodată și....
să știți că și de data aceasta ortografa vă aparține!*

My name is Terran (from Starcraft)!

Este pentru prima dată când vă scriu [Niciodată nu este prea târziu] și vreau să vă laud și să vă felicit pentru revista LEVEL [Să'ma boieru']. Este o revistă foarte reușită și vreau să vă spun că de prima oară când am cumpărat-o m-a impresionat [Face banu', nu-i așa?]

Now let's get to serious

matters. Acum va urma renumita rubrică Sugestii and Critici, so:[Frumoasă combinație a acestor două limbi „înfrățite”: engleza și româna].

1. Ați putea să puneți încă un articol despre RTS-ul Starcraft în care să puneți codurile pentru acest joc. [Codurile la toate jocurile le găsești în DLH-ul de pe CD-ul LEVEL].

2. Nu puteți să puneți un

poster cu Starcraft? [Hmm...nu e rea ideea. Mai vedem.]

3. Care este cel mai renumit joc? [Tu ce crezi? Pentru mine cel mai renumit joc este NFS-ul. Pentru tine sau pentru altul poate fi alt joc. Știi tu... gustul omului!]

4. Să puneți din nou top ten-ul. [O.K.! Asta depinde și de scrisorile pe care ni le trimiteți].

Iuliu din Pecica, județul Arad

lată că ți-am răspuns la unele întrebări, nu la toate. Nu fi supărat pe noi, însă primim foarte multe scrisori și spațiul... este cam mic. Îți urez multă baftă și te rog să ne mai scrii. Numai bine!

Salut! [Salut, Dane!] Mă numesc Clontu Nicu Dan [This is Snake, Wild Snake from LEVEL], din Craiova și aș avea niște întrebări [Shoot!]:

1. Ce înseamnă Chip? [Te referi la revista CHIP? Glumeam. Este circuit integrat care îndeplinește anumite funcții în cadrul unui sistem.]

2. Măcar odată la 2 luni puneți pe CD un joc care să meargă pe 486. [Hmm...nu cred că se poate. Noi încercăm să punem pe CD demo-uri de la jocuri noi.]

3. Spuneți-mi vă rog la ce preț pot găsi „Silent Hunter”? [Depinde de unde îl cumperi. Versiunea originală s-ar putea să coste în jur de 25-30 USD].

4. Cine este scheletul de pe coperta revistei din Ianuarie? [Un personaj din Soultrap]

5. Dați-mi și mie pentru Grasu numărul de telefon de la Hotline. [Este scris și în revistă: 415158. Între orele 13:00 și 15:00].

Dan din Craiova

Salut! Sunt Lucian și vă scriu pentru a patra oară [Bravos! Nota 10 pentru perseverență!]. Nu știu dacă îmi veți publica scrisoarea dar fără speranță nu s-ar realiza nimic [Cât adevăr grăit-ai. Ești un adevărat înțelept]. Am și eu câteva întrebări și propuneri [Te ascult!]:

1. De când nu ați mai pus un joc full pe CD și când intenționați să mai puneți? [Din câte îmi aduc eu aminte parcă a fost într-un număr de prin 1998 o versiune full a lui Actua Soccer. Pe când alt joc full pe CD? Greu de spus, dar nu îți pierde speranța!]

2. De ce a fost Dune2000 un eșec? [Unora le-a plăcut, altora nu.]

3. Să faceți un review special despre firma Westwood! [De când nu ai mai citit revista? Nu ai văzut că rubrica de Review Special nu mai există?]

4. Să-mi publicați scrisoarea! [Am înțeles, să trăiți!]

P.S. Am respectat cerința lui Mike în legătură cu formularea. [Mare boier și domn pe deasupra! Mike îți mulțumește.]

*Lucian din Ploiești
[Hai să creștem!]*

Salut tuturor din redacție, [K'shu: Salut, Adi! Dr. Pepper: Salve, Adrian! Claude: Servus, Adi! Mike: Bună, Adrian! Și Snake: Sssservus!]

Mă numesc Solomon Adrian, am 18 ani [Gata! Ești major și poți să faci ce vrei.] și este prima dată când vă scriu. Faptul care m-a determinat să vă scriu este calculatorul meu. [AMD 586, 133 Mhz, 8 Mb Ram, HDDD 3 Gb] [Nu fi supărat. Sunt alții mai necăjiți ca tine care nici măcar nu au calculator]. Veți fi surprinși câte jocuri au mers și mai merg pe asemenea configurație [Te cred]. Totuși oricât de mult aș fi vrut, nu am reușit să joc la mine anumite jocuri

care m-au fascinat foarte mult: Total Anihilation, Dark Reign și în curând Diablo 2 [Vorbește cu mami sau cu tati să îți dea bani pentru un upgrade!]. Nu mă supăr dacă nu îmi veți publica scrisoarea dar încercați măcar să o citiți poate vi se va părea interesantă. [Am citit-o, mi s-a părut interesantă și am publicat câteva fragmente din ea. Happy?].

Salutări și toate cele bune pentru anul 2000! [Mulțumim la fel].

Adrian din Alba Iulia

Salve Level crew dar în special lui Sneiku, [Hopa! Pentru mine? Salut, Răducele!]

Îmi place mult să desenez și să mă joc [Pentru a da un aspect interesant scrisorii, prietenul nostru de la Cluj ne vorbește prin intermediul inconfundabilului Rayman. Notă maximă pentru originalitate!].

1. Îl simpatizez pe Claude [Taci că deja uriașul nostru, adică domnul redactor-șef Claude, s-a înroșit până în vârful urechilor], având în vedere că el a scris articolul despre Rayman din numărul de Decembrie [Mda...să știi că și lui îi place Rayman]

2. Dacă nu îmi scrieți numele corect o să vin cu bazooka! [Ha ha ha! Mi se pare corect. Fii atent: COSTAN RADU. Ce zici? E bine așa?]

3. Băi, Șarpe Sălbatec am auzit că îți plac NFS-urile la nebunie [Ai auzit bine!], în acest caz „welcome to the club”. (They don't call me Speedfreak for nothing). [Aha! Și...pe când o cursă?].

4. Review la Ignition, Duke Nukem 3D! [Poate că va fi, vom vedea.]

5. Sunt profund impresionat de calitatea imaginilor și de modul cum arată revista! [Să știi că de vină este domnul Sorin Gruia, de la grafică și DTP? Face

treabă bună, nu?]

*Radu aka Speedfreak
din Cluj-Napoca*

[În sfârșit dau și eu peste un NFS-o-maniac. Nice to meet you. Wild Snake aka Speedy].

Stimată redacție, [Te ascult, stimată Dumitru!]

Am descoperit Level-ul abia în februarie anul trecut [Hmm...cam târziu, nu?] însă de atunci nu mi-a mai scăpat nici un număr [Acesta e un lucru bun atât pentru noi cât și pentru tine]. Dar să începem cu începutul [Bincințeles]. Anul trecut în luna noiembrie mi-am cumpărat o consolă PlayStation pe care nu pot să rulez decât CD-uri originale [Mi se pare normal. Țic nu?]. Am citit în numerele anterioare ale LEVEL-ului un articol despre Mortal Kombat care mi-a plăcut foarte mult și astfel m-am îndrăgostit de acest joc cu bătaie [Da, da...îmi aduc aminte. Parcă Claude a scris un articol despre Mortal Kombat]. Din păcate nu am reușit să găsesc nici un CD original cu acest joc și tocmai de aceea v-am scris să vă rog din suflet să îmi procurați dumneavoastră acest disc compact...să mi-l trimiteți prin poștă...suport plata integrală plus cheltuielile poștale.

Dragul meu Dumitru,

Ceea ce ne ceri tu este imposibil de realizat. În primul rând pentru că nu avem un astfel de CD și în al doilea rând noi nu suntem magazin de jocuri. Suntem doar o simplă revistă. Să știi că nu ești singurul care ne cere așa ceva. Primim în fiecare lună zeci de astfel de scrisori în care ni se adresează astfel de rugăminți. Tot ce pot face este să te îndrum către un distribuitor al acestor produse. SONY Overscas: Tel: 01-2244710. Multă baftă!

Toate cele bune,

Dumitru din Târnăveni

Salut Level!

Se pare că a sosit timpul să pun din nou mâna pe un pix și o bucată de hârtie [Mda...așa este! Nu ne-ai mai scris cam de mult timp.] și să vă consum din timp [-ul probabil]:

După cum vedeți nu mai folosesc expresia „și acum să trecem la critici...” [Da, chiar vroiam să te întreb ce s-a întâmplat cu această expresie].

1. UbiSoft este firmă românească? [UbiSoft este o casă producătoare din Franța care are ca reprezentant în țara noastră firma UbiSoft România].

2. Puneți în revistă vreo 10 pagini și acolo să publicați scrisorile? [Ușor de zis...greu de făcut!]

3. Unde e Mr. President? [Din păcate, Mr. President a plecat de la noi din motive pur personale].

4. Există tastatură pentru alfabetul românesc? [Bincințeles. De fapt există și o opțiune în Windows-Control Panel-KeyBoard-Language de unde poți opta pentru diferite tipuri de tastatură.]

5. De unde luați DLH? [De pe Internet]

6. Am mai citit și alte reviste dar LEVEL e cea mai tare! [Părerca ta...însă pentru noi contează foarte mult că îți place revista noastră]

Cornel din Vaslui

Hello! (în vorbele unui pesant de la Warcraft) [Ssalut! (în vorbele unui Șarpe Sălbatec)]

Mă numesc Erol aka Ebola aka Strategy Guy și vă scriu pentru prima dată [Mai bine mai târziu decât niciodată]. Voi trece peste laude couse you're the best. Am o sugestie și 2 întrebări, toate la obiect.

Sugestia: Un walkthrough la *Might&Magic VII* pentru că este second best game pe care l-am jucat pe 1999 [Să vorbesc

cu nenca K'shu să văd dacă are timp să se ocupe de problemă!].

Întrebările:

1. Am auzit de un Starcraft 2 sau 2000 care a apărut deja. Eu în România nu l-am găsit, deci vreau să întreb când apare, sau dacă a apărut de unde îl pot lua? [Ha ha ha, de o mie de ori ha ha ha...Cum adică, de ce? Păi, voi credeți că ar fi posibil ca să apară un alt Starcraft și noi sau alte reviste de profil să nu scrie despre acest lucru. M-aș îndoi, dar îmi este frică să nu rămân îndoit.]

2. Vreau să-l întreb direct pe K'shu ceva de Silver: (am citit walkthrough-ul pe septembrie da' tot n-am înțeles) guest for the 6th orb (Acid Magic) intru în Tavernă și vorbesc cu hangiuul care mă lasă în Severs, vorbesc cu Aia, învăț Falcon SP, la a 3 cameră (cea cu clopoțelul pe care îmi arată o mână dar la care nu ajung) omor 3 urâtenii și nu pot trece mai departe pentru că ușa e blocată. Ce să fac? Am tot tras în clopot cu magie și nu s-a întâmplat nimic! Am căutat switch-uri sau manete, orice, dar tot n-am găsit. La asta am nevoie de un răspuns foarte exact. [Și K'shu însuși răspunde la această întrebare: Ai nevoie de un patch pe care îl găsești la adresa www.silvergame.com, dar și așa s-ar putea să nu ai noroc dacă versiunea ta este diferită față de cea pentru care este patch-ul! Îți doresc baftă. Eh, ce zici de așa răspuns exact!!!]

Erol din București

Dear Level,

Pentru început vreau să vă urez „La Mulți Ani, un an bun cu multe demo-uri interesante”. [Îți mulțumim frumos pentru urare și îți promitem că vom încerca să vă oferim articole și jocuri demo cât mai interesante]. Aceasta este prima dată când vă scriu așa că voi trece direct

la subiect. Îmi place modul în care abordați prezentarea jocurilor și totodată răspunsurile la scrisori. [Ne străduim și noi să facem treabă cât mai bine] Nu voi insista asupra unor lucruri stupide cum ar fi: carcasa la CD sau muzică [Niciodată nu am considerat sugestiile și întrebările voastre ca fiind stupide], dar am și cu câteva întrebări și sugestii:

1. Mai multe imagini pentru carcasa CD-ului LEVEL. [Eu cred că o singură poză pentru carcasă este suficientă având în vedere că este vorba de un singur CD pe lună. Tu ce zici? Am sau nu am dreptate?]

2. Ceva jocuri tip Mortal Kombat. [Cam vag...Unde? Pe CD? Articole despre astfel de jocuri? Și una și alta?]

3. Mai multe concursuri. [Mda...]

Sper că îmi veți publica scrisoarea. Dacă nu, voi continua să trimit altele. [Repetiția este mama învățării!]

Vă mulțumesc. [Cu plăcere]

Gabriel din Giurgiu

Stimată redacție LEVEL,

Mă numesc PREDATOR și am 15 ani. [Mulți înainte] În primul rând vreau să vă urez de trei ori „La Mulți Ani!” pentru Crăciun, pentru Anul Nou și pentru ziua voastră [Și noi vrem să-ți mulțumim de trei ori pentru urările de Crăciun, Anul Nou și pentru ziua noastră]. Vă mai aduceți aminte de „pliant” de 4 pagini cu un CD extraordinar înăuntru? [Bineînțeles că da. Cum am putea să uităm de unde am plecat?] Ei bine, eu da și dacă mi-ar fi spus cineva că peste doi ani și ceva aceea revistă va crește cât altele în 14, probabil că nu l-aș fi crezut. [Nici noi] După acest intro să trecem la un subiect mai roz-bonbon cu picățele mov și liniuțe gălbenele: jocurile.

Coperta CD-ului



[Dă-mi voie să te corectez. Este vorba de un subiect roz-bonbon cu picățele albastre și două liniuțe roșii] Mai întâi vreau să știți că jocul rege la mine este Total Annihilation. [Bravo ție! Al meu este NFS] Știu că o să ziceți că Starcraft-ul este mai nu știu cum și că nu știu ce... [Fiecare cu gusturile lui] După cum probabil ați ghicit sunt pasionat de RTS-uri. În final am și eu ca tot omul niște sugestii:

1. Ce ziceți ca de două ori pe an să scoateți un Level special RTS (sau RPG) în care să fie articole cu prezentarea unor jocuri care au fost cele mai bune titluri din istoria genului + strategii și sfaturi pentru fiecare. [Nu este o idee rea, o să discutăm în redacție despre acest aspect.]

2. Puneți într-un număr al revistei pe o față a posterului o poză cu redacția Level. [Vrei să te sperii?]

Domnii Predator ne prezintă și un tabel comparativ,

foarte amănunțit, între Total Annihilation și Starcraft

Pa! Your's Predator

Marius din Vălceni

Ne-au mai scris:

Niculescu Iuliana din București [Prin tragere la sorți], Tușer Virgil din Pecica, Tiliciu Alexandru din Hunedoara, Sucală Valeriu Vlad din Cluj-Napoca, Spoială Răzvan din Oradea, Marican Rareș din Râșnov, Petrescu Felix Paul din București, Puțu Raul din Timișoara, Chipurici Cristina din București, Chirovici Radu din Făgăraș, Hrapeicu Alin din Botoșani, Kadar Bogdan din București, Feher Andrei din Baia-Mare, Porime Sergiu din Brașov, Ioniță Alexandru din București, Ștefan Văcăruș din Fetești, Onaga Victor din Sebeș, Zimă Cătălin din Baia Mare, Biliuță Andrei Cristian din Focșani, Aursulesei Tudor din

Suceava, Bărsan Iulian din Brașov, Stăncescu Romulus Cristian din București, Cârpan Ștefan din Timișoara, Mărieș Ionel din Baia-Mare, Popovici Cosmin din Sinaia, Giurgea Mihnea din Ploiești, Nițulescu Bogdan din Câmpina, Boangiu George din București, Negoită Alexandru din Brăila, Mihăiescu Emanuel din Timișoara, Ionescu George din Mizil, Ciobanu Gabriel din Câmpu Lung Muscel, Gabor Mugurel din Brașov, Popescu Adrian din Craiova, Erdei Romulus din Sighișoara, Constantinescu Marius din Timișoara, Florca Sergiu din Brașov, Bucur Constantin din Ploiești, Diaconescu Mihai din București, Măzgărean Cristian din Sinaia, Cachiș Sebastian din Iași, Nossă Liviu din Teleorman, Stăncescu Nicolae din București, Sava Radu din Constanța, Ghiță Cristian din Suceava, Drăghici Paul din Ploiești, Croitoru Florin din Focșani, Dragomir Claudiu din Sibiu, Gorda Gabriel din Brașov etc.

Scrisoarea lunii

Știu că nu prea aveți la inimă introducerile, așa că: 39, căsătorit, 1 feiță 6 [să vă trăiască], soția - HEROES III, feița la fel, profesor-antrenor șah, AMD II 300 (stau cam prost cu memoria 32Mb), d-l Claude, ai fanii!

Ceea ce m-a surprins la tânăra revistă LEVEL nr.1 (un CD cu demo-uri pe o bucată de carton) a fost sincera dorință de a comunica cu viitorii cumpărători (jur că nici până azi nu m-am atins de CD 1)

Se pare că această trăsătură pe care eu am apreciat-o s-a cam atenuat cu timpul și cu numărul paginilor, pentru că uneori păreți cam „înțepați” în comentariul unor scrisori cu tentă critică (deplasată și exagerată în general, sunt de acord, în scrisorile publicate - poate că cele cu critică mai la obiect nu vă conving să le puneți).

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ci suferau tare de boala asta „cu nasul în vânt”, în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

*Un fidel cititor furios
Schick Dan-Tudor - București*

Domnule Dan
În primul rând, redacția dorește să vă mulțumească pentru rândurile scrise și, în special, pentru sinceritatea exprimată. În același timp îmi cer scuze că, din lipsă de spațiu, nu am publicat scrisoarea integral (toate cele 4 pagini). Anumite pasaje, în special cele cu argumentele pro și contra vizavi de cele două articole împinicate la public, dar în nici un caz nu a dispărut de tot. Iar acritățile din unele răspunsuri date sunt pe măsura scrisorilor sosite. Și important nu este dacă publicăm sau nu scrisorile ce conțin critici, important este dacă învățăm din greșelile făcute și dacă le corectăm, astfel încât acele răușe „dure” să dispară definitiv (un fel imposibil de atins de vreme ce tot timpul va fi cineva nemulțumit de unul sau mai multe aspecte). Specializarea despre care ați amintit a început să se vadă și la redactorii noștri. Cu toate acestea nu trebuie să ne bazăm pe un singur om, evenimente neprevăzute pot apărea oricând (boli, accidente, demisii, concedieri) și iarăși se va ajunge la situația „umplerii” la repezeală de către un redactor neadecvat. În plus, un redactor bun trebuie să poată scrie despre orice gen de joc, chiar dacă simte chemarea doar către unul sau două. Și este adevărat, suntem supra-aglomerați, fiecare dintre noi mai are și pentru a aduna suficient material pentru un articol, alteori mai puțin, dar pe lângă acestea, fiecare dintre noi mai are și alte acvități (studenție, studenție...). În ce privește propunerea dumneavoastră, aceasta se află demult în planurile noastre, ilin motive mai mult sau mai puțin obiective a tot fost amânată. Până acum 1.

Încă o dată ne bucurăm pentru rândurile primite și așteptăm în continuare noi „critici”.

Claudia Levente

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
☐ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul postal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

3/00

Tombola **LEVEL** Sony



Profitați de ultimele zile de zăpadă și învățați să vă dați cu snow-boardul !

Cine este producătorul jocului Cool Boarders 4 ?

- A) Sierra Studios
B) 989 Sports
C) Novalogic

1

Tombola **LEVEL** Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

1 **3/00**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Jump to the next



International Games Magazine

LEVEL

CHIP

Nu scapă nici un detaliu

